

CONTIENE PLAY2: TUTTI I NUOVI GIOCHI PS2

SOLO
4.900
LIRE (euro 2.53)

PLANET PLAYSTATION

LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2

100% INDIPENDENTE
Anno 3 - N. 11 novembre 2001



www.gamearena.it



PLAY2: SPECIALE CALCIO

THIS IS
FOOTBALL
2002

PRO
SOCCER
EVOLUTION

FIFA 2002

QUAL È IL
MIGLIORE?

RECENSITI

DARK CLOUD

MOTOR
MAYEM

CRASH BANDICOOT

L'ERA DI
CORTÉX

DENVENUTO SULLA PS2!

PSONE: MEN IN BLACK • EGYPT II • ...



MG
MEDIA GROUP



...SICURO CHE BASTI ESSERE UN
BUON PILOTA?



AZIONE MOZZAFIATO!

Vivi l'emozione di veri inseguimenti sulla tua PS2 con corse incredibili e sparatorie all'ultimo colpo. Avrai a disposizione la G-6155 Interceptor, l'auto del perfetto cacciatore di spie, in grado di trasformarsi in un **velocissimo motoscafo**, in un **agile gatto delle nevi** o in una **potente moto** per poter inseguire i nemici più agguerriti e pericolosi.

SPY HUNTER



GUARDATI LE SPALLE...

PlayStation 2

Spy Hunter © 2001 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. SPY HUNTER, MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Based on characters, "Theme From Peter Gunn" Composed and Conducted by Henry Mancini. Published by Newbridge Music Company (ASCAP). Universal MCA Music Publishing, a Division of Universal Studios, Inc. Distributed under license by Midway Games LLC. "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MIDWAY
www.midway.com



Un pò in ritardo, ma la rivoluzione ha avuto inizio. Un anno fa abbiamo fatto squillare le trombe per

annunciare l'avvento dell'era PS2 che poi, per mille motivi, non è scoccata come pensavamo. Qualche piccolo focolaio e nulla più. Un anno esatto dopo ci ritroviamo a vivere il rilancio come fosse un vero e proprio lancio. Prima di tutto il prezzo. È vero, potrà dispiacere a chi, come il sottoscritto, ha tirato fuori nove biglietti da cento, ma il nuovo prezzo di cinquecentonovantanove cambia effettivamente le carte in tavola. La PS2 non è più oggetto di culto e lusso, da incorniciare e tenere sotto vetro o da esibire come trofeo con gli amici sprovveduti. È finalmente diventata una console, alla portata di molti, con la capacità di trasformarsi in un centro di intrattenimento completo per tutti. Ma soprattutto si è finalmente dotata di una batteria di giochi importanti. Chi se ne frega di vedere il dvd di Mission Impossibile, meglio sapere che si può giocare a Max Payne. O a Metal Gear 2 (... non così presto come speravamo...). O persino a quel Black & White che ha fatto impazzire il mondo dei giocatori PC. Insomma, il mondo PS2 si è messo in riga, pronto a riprendere quella marcia che ha

consacrato la vecchia Dea Grigia.

A proposito di Dea Grigia. Tempi non felicissimi per chi non ha fatto l'upgrade. I giochi nuovi si concentrano soprattutto nella fascia giovanissimi, lasciando un po' a secco di novità i vecchi aficionados. Forse qualcosa si muoverà dopo l'orgia natalizia di novità PS2, ma direi che l'indirizzo della PSOne sia abbastanza segnato. Occhio, comunque, alla nuova versione della mini-Play con schermo LCD incorporato. Costicchia, ma è una meraviglia. Una vera Play da viaggio, dai risultati sorprendenti.

A giorni dovrebbe uscire sugli schermi italiani il film Tomb Raider. È il più riuscito esperimento di trasposizione cinematografica di un gioco, con un'Angelina Jolie veramente strepitosa nel ruolo di Lara Croft. Il pubblico americano ha apprezzato, tanto che stanno già lavorando al secondo episodio. È un evento importante, da non perdere. Facciamo la coda al botteghino e andiamo subito a vederlo. Chissà che non riusciamo a farlo diventare il film numero uno della stagione. Sarebbe una bella soddisfazione per tutti noi. E chissà che tutte quelle malelingue pronte a sputare veleno e sentenze sul mondo dei games non si ricredano. Già, perché al cinema, come davanti alla console, ci sono ragazzi normali, mica gli zombie dei vostri incubi. Più o meno.

PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET SPECIAL

Crash Bandicoot 12

PROVA PLANET

FIFA 2002 20

Men in Black Crashdown 22

Egypt 2 24

Lucky Luke Western Fever 26

PRIMA IMPRESSIONE

Atlantis - La leggenda del continente perduto 54

Worms World Party 55

IMPORT

Final Fantasy Chronicles 56

Street Fighter Collection 2 57

CLASSIC

Syphon Filter 2 58

Value Series 60

AREA SOLUZIONI

Dracula 2 74

RUBRICHE

Posta & Pitonate 4

Planet News 8

I migliori giochi 28

Planet Hardware 62

Planet Cheats 64

Games Wanted 68

Le avventure di Rob 80

Alone in the Dark 4

Il terrore e la paura sbarcano anche sul Principe Nero... Siete sicuri che non vi verrà meno il coraggio?



Soluzione Dracula 2

Finalmente svelati tutti i segreti del Conte, con la soluzione completa del secondo capitolo di Dracula!

Partita a tre

Confrontati i tre migliori giochi di calcio per PS2. Scoprite chi si è aggiudicato il titolo di campione!



PLAY2 MAGAZINE MENU

PLAY2 SPECIAL

Partita a tre 30

PLAY2 REVIEW

Alone in the Dark 4 36

F1 2001 38

Dark Cloud 39

Victorious Boxers 40

NHL 2002 41

Motor Mayhem 42

PLAY2 PREVIEW

Tony Hawk's 3 Pro Skater 44

World Rally Championship 45

Rayman M 47

Jack and Daxter 48

Wipeout Fusion 49

Time Crisis 2 50

RUBRICHE

The Watcher 43

HiTechZone 51

Hot Mike 52



Crash Bandicoot

Il popolare
e amatissimo
Bandicoot nello
splendore della
grafica della PS2.

Terra, aria, fuoco
e aria: il
divertimento
è assicurato!



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Publicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del
18/11/1998

Publisher:



Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

Direttore: Roy Zinsenheim

Managing Editor: Claudio Somazzi

Publishing Editor: Walter Minucci

LA RIVISTA PER
CHI GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2

PLANET
PLAYSTATION

Chief Editor: Roy Zinsenheim

Senior Editor: Walter Minucci

Art Director: Cristian Ghezzi

Art Team: Roberta Grugnale, Paola Lagala,
Ivan Piazza, Roberto Riccardo

Team Editoriale: Andrea Casetti,
Laura Colombo, Alfredo Delmonaco,
Luca Di Bella, Massimo Losa, Marco Magni,
Giampaolo Moraschi, Christian Pettini,
Matteo Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro
'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

Impianti Prestampa: Grafotitoli & Bassoli
via G. Carducci, 221 - Sesto San Giovanni (MI)

Stampa: A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia:
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549
del 28/12/95

Concessionaria Pubblicità:
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Quaranta, 29 - 20141 MILANO -
Tel: 02/579621 r.a. - fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini

ISSN 1122-1313

© Media Group S.p.A.

Per informazioni, richiesta cheats,
consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466

- E-mail: playstation@planet.it

- Internet: www.gamearena.it

LEGENDA

S - su

G - giù

Dx - destra

Sx - sinistra

S1 - diagonale in alto a sinistra

S2 - diagonale in basso a sinistra

D1 - diagonale in alto a destra

D2 - diagonale in basso a destra

T - triangolo



Q - quadrato

C - cerchio

X - tasto x

R1 - tasto funzione destra sopra

R2 - tasto funzione destra sotto

L1 - tasto funzione sinistra sopra

L2 - tasto funzione sinistra sotto

N - neutro, nessun tasto premuto



ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40

DA 41 A 60

DA 61 A 70

DA 71 A 80

DA 81 A 90

DA 91 A 100

Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!

Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.

È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.

Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.

Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.

Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!

Le piton@te

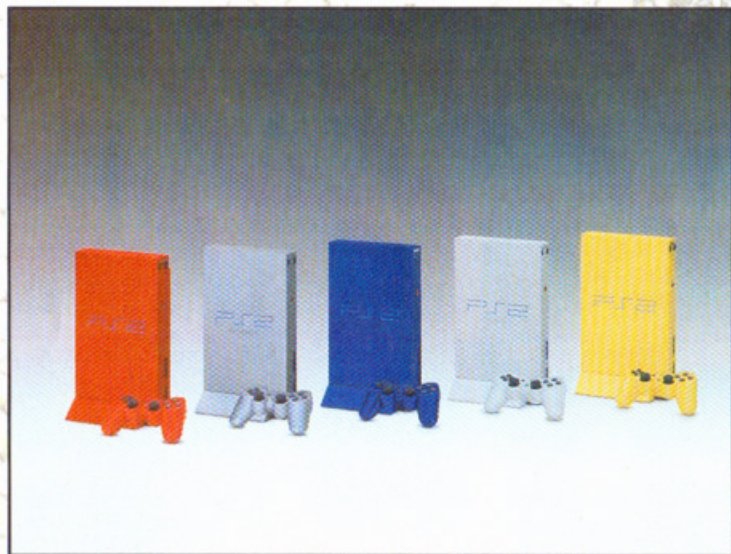
A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



La notizia è ufficiale: Xbox uscirà in Europa il **14 marzo 2002** al prezzo di **479 Euro**, vale a dire novecentoventimila- duecentocinque lire virgola quarantaquattro. D'accordo, è molto. Addirittura di più di quanto costava la PS2 all'uscita. Però, almeno Microsoft avrà fatto bene i suoi conti, imparando dagli errori Sony e (si spera) presentando una line-up un

po' più polposa di quella di Sony. Nel frattempo, lo saprete tutti, la **PS2** è scesa a **599 mila lire**, un traguardo che in pochi si aspettavano di vedere raggiunto addirittura prima di Natale. Per celebrare i **venti milioni** di PS2 venduti nel mondo, Sony ha deciso di far uscire una serie limitata di console dai colori diversi dal solito nero: ma le vedete quanto sono belle!? Le comprerei subito tutte....



LA PLAYSTATION PIÙ VELOCE DEL MONDO!



iamo un popolo di poeti, santi e navigatori: e come potevamo non spendere qualche riga

sull'impresa di **Steve Fossett**? Il miliardario (beato lui!) americano, questa volta, ce l'ha fatta (brucia ancora il ritiro, quando era solitario in testa, dal giro del mondo senza scalo dello scorso anno!), e con lui il catamarano sponsorizzato dalla nostra scatola grigia:

PlayStation ha infatti stabilito il record di traversata atlantica, percorrendo i 5546 km da New York a Capo Lizard, in Gran Bretagna, in **4 giorni, 17 ore e 28 minuti...** E sono quei ventotto minuti di troppo che, ne siamo sicuri, gli faranno venire la voglia di ritoccare l'impresa la prossima stagione! Anche tra le onde, la Play sa farsi rispettare, non c'è che dire!



PS2 - XBOX



In breve: ho intenzione di acquistare una PS2, ma alcuni dicono che conviene aspettare l'uscita della console di Microsoft che è di gran lunga superiore come prestazioni e grafica. Non credo sia tanto vero, e quindi vi chiedo un piccolo consiglio: vale la pena di aspettare la famosa uscita della Xbox? Oppure conviene papparsi la PS2 e giocare tranquilli? Grazie

Tra le tante lettere simili, ho scelto questa perché era la più sintetica e quella che meglio esprimeva i contenuti di tutte le altre. In pratica mi si chiede se è meglio comperare PS2 o Xbox. La risposta più ovvia sarebbe di comperarle tutte e due, ma mi rendo conto che la spesa potrebbe essere troppo alta, specialmente quando cominceranno a uscire molti giochi sia per l'una che per l'altra. La tua mail risale a prima che uscisse il comunicato ufficiale di Microsoft, quello che dice che Xbox arriverà in Europa il 14 marzo 2002 e costerà 479 Euro, circa 900 mila lire. Alla luce di questo, probabilmente, avrai già un'idea diversa da quella che avevi quando

mi hai scritto... Personalmente ho provato qualcosa su Xbox e la macchina vale: ci mancherebbe altro! Con quello che la faranno pagare... C'è però da tenere presente che ora la PS2 costa 599 mila lire ed esiste anche nelle versioni colorate commemorative (per i 20 milioni di pezzi venduti nel mondo). Ma l'hai vista quella argentata, che bella? E quant'è Imperiale quella bianca?!... Il gesto faticoso comunque sta a te: dipende da quanti soldi hai, da quando li vuoi spendere, da quanto ti fidi di Microsoft (tieni conto che tutto il mondo gira con i suoi sistemi operativi, checché se ne dica in giro) e da un sacco di altri parametri. Sarebbe un grave errore snobbare Xbox per pura 'fedeltà' nei confronti della PS2: sono console, non donne. Diamine, sono anni che ci danniamo a farvi notare i vantaggi dei giocatori, tipo che la console, quando hai finito, la spegni!.



Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

DIRECTOR'S CUT



llora, mi presento a voi con il capo cosperso di cenere, le ginocchia poggiate sui ceci e le mani arrossate e doloranti per le bacchettate ricevute.

Purtroppo, è successa una cosa che credevo non potesse mai accadere: ho sb... ecco, cioè, quello che volevo dire è che mi sono sbagliato... Beh, insomma, avete capito. Purtroppo la fretta è una cattiva consigliera e - visti i tempi ristrettissimi per la chiusura della rivista - nella stesura dei nomi corretti di **ISS Pro Evolution 2** in alcuni casi mi sono affidato alla memoria, non controllando l'esattezza di tutti i cognomi. So che non è una giustificazione... chiedo umilmente perdono e pubblico di seguito le correzioni. Ringrazio anche la premiata ditta Marcello & Oscar che ha provveduto a comunicarmi le imprecisioni, anche se devo dissentire su alcune loro segnalazioni... Faccio un esempio: **Rapaic** (ex giocatore del Perugia) si può scrivere anche Rapaic, ma la dicitura corretta è con la J. E così via, per altre differenze che sono semplicemente fonetiche e/o di scrittura. Al di là di questo, ecco l'elenco con a destra i nomi originali di **ISS Pro Evolution 2** e a sinistra le correzioni da digitare.

IRLANDA DEL NORD

Mardoc-MURDOCK
Johnslone-JOHNSON
Hiely-HEALY

REP. Ceca

Visech-VLCEK
Brazec-BLAZEK

AUSTRIA

Schiesweld-SCHIESSWALD
Dopfer-DOSPEL
Kirscher-KIRCHLER
Leisner-LEISNER

CROAZIA

Ze. Pavlic-PAVLOVIC

JUGOSLAVIA

Bujcevic-BUNJEVCEVIC
Cilovic-CICOVIC



BULGARIA

Branimov-BRANIMIROV

MAROCCO

Benamoud-BEN AMI
Mirianli-MERIANA

TUNISIA

R.Jeyde-R. JAIDI
A. Zituni-A. ZITOUNI

EGITTO

A.S.Husy-A. S. HOSNI
Monarem-MOHAMED
Abdilihin-ABDULHALIM
Abdilizis-ABDULLATIF
Hefatz-HAFEEZ

CAMERUN

Tchuting-TCHOUTANG

MESSICO

Almorino-ALTAMIRANO
Maro-MORA

COLOMBIA

Cordina-CARDONA
Dynoz-DINAS

PERU'

Soria-SORIA
Botron-BUTRON

GIAPPONE

Inou-INOUE
Soganata-SOGAHATA

CINA

Lee Joo-Li JINYU

IRAN

Yadkari-YASDANI
Enanifar-EMAMIFAR
Mosabi-MUSAWI
Kiarini-KARINI
Fecri-FEKRI
Navasi-NAVAZI
Hashemia-HASHEMIAN

E.A.U.

Ghalwas-GAHLWAS
Mataly-MATEL
Al Junedi-AL JUNIBI

ARABIA S.

Jahanni-JAHANI
Temiat-AL
TEMIAT
Otairi-OTAIBI

I TAPPABUCHI - COME OCCUPARE TUTTE QUELLE ORE LIBERE?



iao Pitone.

Stamattina, dopo essere stato svegliato dalla postina (mannaggia a lei!), quasi automaticamente ho messo nell'apertura della mia

PS2 il supporto informatico (OK, OK, lo chiamerò DVD) di GT3.

Scelta la Suzuki Escudo, sono andato in officina per cercare gomme dure. Passando per l'opzione TURBO, ho visto che per la modica cifra di un'ottantina di migliaia di crediti potevo acquistare un turbo fase 4! Non so se avete presente, ma quella macchina sforna circa 970 CV da originale!

Volete sapere il risultato? Lasciando il TCS al livello 5, la macchina è tranquilla e docile quanto la tigre bonsai di pochi mesi con cui giocavo nel mio salotto da piccolo. Avete presente quei batuffoli pelosi che rincorrono ogni cosa che si muove, specialmente gomitolini di lana? Quelli che quando sono in autostrada fanno: "Miaoooooooo"! Ok! Basta! La smetto! Istruzioni per l'uso: acquistate il turbo fase 4, gomme dure (perché è una macchina-gomme, peggio della Suzuki 500 di Roberts Jr), ravvicinate i rapporti, allungate il rapporto finale e godeteviela! Quando vi sembrerà di riuscire a domarla, abbassate il livello di intervento del TCS.

Qualche numero? 1880 Varenne. Ops! Volevo dire 1880 CV, 456 km/h di velocità massima.

Crede che sia la macchina più potente del gioco. Se ne trovate altre, fatemi sapere!

Ciao! Andrea



benché non sia una delle mie macchine preferite; quello che però mi dici mi fa riflettere. Io e il mio compare di guida, Simon 'BMW' Pompei, stiamo proseguendo giorno dopo giorno il nostro cammino per il completamento del gioco. Siamo al 33% di gioco, questo perché l'estate scorsa il team ha subito un arresto a causa dell'ingessatura del braccio del mio amico. Comunque sia, siamo riusciti a comperarci, tra le altre, un bel Dodge Viper grigio con le strisce blu e i cerchioni dorati (zamundo vero!), e tra una modifica e l'altra siamo riusciti a portarla a 1087 cavalli, ben 800 in meno della tua Escudo. Però la nostra Viper arriva a 441 chilometri orari! Come te lo spieghi? Io non lo so...

MOSTRI INCONTINENTI



iao Pitone, sono Giulio di Napoli e ho 11 anni e mi sei simpatico. Vorrei sapere se nel secondo capitolo del gioco dei

Digimon si può accudire il mostriciattolo e portarlo a fare i bisognini! Ti prego, rispondi, perché il mio fratellino lo vorrebbe sapere. Grazie! Giulio Mazzeo

Ma se tu hai 11 anni, il tuo fratellino quanti ne ha?! E di già vuole portare a pascolare i suoi mostri?? In realtà non ti so rispondere, però posso parlarti

della nostra esperienza col dinosauro redazionale, che quando è ora di andare in bagno ci fa dannare...



MA QUALE RIVOLUZIONE! RIFORME, CI VOGLIONO!



iao signor Pitone, io sono quello che si lamentava di aver speso un milione di palanche per avere un piccolo nero inutile soprammobile. Sono passati un po' di mesi, è soprattutto passato il fatidico 20 luglio e la situazione è (appena appena) cambiata. Ora c'è F1 2001 (gradevole) e c'è Monkey Island (adorabile) e naturalmente c'è GT2. O è GT3? Ah no, sulla confezione c'è scritto GT3, allora sarà proprio un gioco della nuova generazione: 128 bit, Emotion Engine, environmental mapping (qualunque cosa questo significhi), ma... aspetta un attimo... cosa vedono le mie pupille? La mia Panoz Esperante ha qualche problema... mi sa che devo fare un salto in officina... Ah già, il solito difettuccio da supercar, le poderose ruote anteriori hanno di nuovo sfondato la preziosissima carrozzeria in fibra di carbonio... Vabbè, faccette a parte, il gioco è graficamente bellissimo, ma grafica a parte, è davvero un passo avanti rispetto a GT2? Io sono sicuramente un po' rompiscotele, ma ho l'impressione che i giochi finora usciti per PS2 (parlo dei migliori) abbiano tutti lo stesso problema: sono belli senz'anima. Superata la meraviglia per la perfezione estetica (e forse A CAUSA della loro perfezione) non danno emozioni, sono algidi e poco coinvolgenti.

Personalmente non dimenticherò mai il piacere che ho provato durante furibonde sessioni notturne con la vecchia cara PSX, e quei giochi mi sembravano veramente una RIVOLUZIONE, qualcosa di mai visto prima. Ebbene, sto ancora aspettando che una cosa del genere mi succeda con la PS2. Voglio vedere qualcosa di DAVVERO diverso, qualcosa di DAVVERO emozionante, non più gli stessi giochi della PSX con grafica superpompata. Forse mi aspetto troppo dal Principe? Forse per quello che voglio devo aspettare la Xbox? Continuerò a dibattermi fra questi beckettiani dubbi metafisici fino all'avvento dell'ennesimo capolavoro annunciato (rimandato) MGS2? Comunque, per ora ti saluto, non prima di averti ringraziato per la tua precedente risposta, gentile e articolata.

Giuseppe Schiavoni - Lecce

PS

Ho scoperto un innocuo truccetto di GT3. Si acquista o si vince una macchina, si effettua una gara, anche una Sunday Cup, con la stessa macchina, si va subito



dopo a fare un cambio d'olio e si guadagnano cavalli, anche parecchi, fino a una cinquantina. Per esempio, la Mazda 787b passa da 937 a 984 CV. Carino.

La questione va avanti da un anno, ormai. Ne avevamo già parlato a suo tempo, prima che uscisse GT3; successivamente le cose sono andate liscie per un po': GT3 ha fatto da palliativo, da momentaneo tampone. Ora sembra che il vaso di Pandora si sia aperto di nuovo, vomitando tutte le aspettative che giustamente si sta facendo chi ha comperato la PS2. In effetti è vero, qualcosa di VERAMENTE originale non è ancora uscito: giusto Rez della Sega sembra essere una vera novità, ma ancora non ci abbiamo messo le mani sopra se non per qualche minuto, a Londra, un po' poco per giudicare. Quello che posso dire è: abbiate pazienza, i giochi arriveranno. Mi rendo conto che la necessità di ammortizzare quelle 900 mila lire si faccia ogni giorno più impellente, ma... GT3 l'hai finito? No? OK, per quando l'avrai finito, qualcosa di interessante sicuramente sarà uscito. Dà: manca un mese all'uscita di Tony Hawk 3, poco meno di un mese all'arrivo di Wipeout Fusion, meno ancora a Pro Soccer Evolution... Ho toccato i tasti giusti? Di sicuro Metal Gear 2 sarà una pietra miliare, e lui da solo farà vendere molte PS2 in più; su Xbox ci contiamo tutti quanti e per quanto riguarda la RIVOLUZIONE... beh, spesso le rivoluzioni non avvengono perché non trovano terreno fertile sul quale crescere. Cioè: il popolo viziato dei giocatori dovrebbe essere disposto a rivoluzionare il proprio modo di giocare; ma da quanto vedo, la media non va al di là dei 'soliti' GT e ISS o come diavolo si chiamano. Mi sono spiegato? La storia dell'olio è risaputa, ma l'ho pubblicata perché magari qualcuno ancora non lo sapeva. Conosci qualcosa a proposito dell'aceto? Magari balsamico di Modena...

aspetto la vostra risposta. Ciao!
Davide Suardi

Davide, ho il piacere di comunicarti che sei il vincitore di un premio speciale indetto dalla redazione, qualcosa di simile a un Tapiro d'Oro. Comprare un gioco TUTTO in francese, anche se per poche lire, ha poche scusanti. Final Fantasy VII in italiano e per PC? Non ci risulta. Però, se telefoni al distributore italiano di Final Fantasy VIII PC te ne tirano dietro a vagonate!

ESSEMMESE



i mancava questa rubrica, dite la verità! Devo dire che col tempo siete diventati più scaltri, più specifici, meno sintetici. Ahh, che miracoli sintattici si riescono a fare in centosessanta caratteri!

Oggetto: GOLD KEY

Testo: CIAO. DOVE SI PUÒ TROVARE IN VAGRANT STORY LA GOLD KEY? GRAZIE! CIAO, VITTORIO.

Devo trovare l'amica di Nek, la signorina Golden Lady. Lei lo sa di sicuro!

Oggetto: BUFFY

Testo: CIAO SONO ROBERTO DALLA PROVINCIA DI BERGAMO. VI SCRIVO PER CHIEDERVI SE AVETE INFORMAZIONI SULLA POSSIBILE USCITA DEL GIOCO BUFFY THE VAMPIRE SLAYER. GRAZIE

Certo che ne abbiamo! Uscirà solo per Xbox, l'abbiamo provato e Sarah Michelle Gellar è inquadrata tutto il tempo da dietro!

Oggetto: VAGRANT STORY

Testo: CIAO, È POSSIBILE RICEVERE LA GUIDA COMPLETA DI VAGRANT STORY, VISTO CHE NON RIESCO TROVARLA DA NESSUNA PARTE, CIAO GRAZIE! FABIO LAVOLPICELLA

Certo che è possibile riceverla! Preferisci che ti spediamo l'edizione di lusso con copertina in pelle umana oppure quella imperiale, con le pagine arricchite da raffinate greche disegnate a mano dai monaci cistercensi?

Oggetto: MAGO FAUST

Testo: PER FAVORE POTRESTE DIRMİ DOVE SI TROVA LA PIETRA DELLA SPARIZIONE PER SCONFIGGERE IL MAGO FAUST DI LEGEND OF THE DRAGON?

Ce l'avevo giusto un minuto fa sulla scrivania, ma è misteriosamente sparita...

Oggetto: SALVATAGGI

Testo: SALVE A TUTTI, VI VOLEVO CHIEDERE: COME SI SALVA NEL GIOCO PER PSX FIGHTING FORCE 2? Non si salva: si va avanti senza salvataggio tutto il gioco fino alla fine.

Se lo finisci ti regalano un panettone e quattro Golia; se perdi devi ricominciare da capo.

Oggetto: INDIRIZZO

Testo: POTRESTI PUBBLICARE L'INDIRIZZO DI CASELLA POSTALE DOVE SPEDIRE LE LETTERE? GRAZIE E CONTINUATE COSÌ! FAUSTO Casa Editrice Tanto Carina, Via dei Matti numero 0.

Oggetto: CI SEI?

Testo: A CHE ORA CI VEDIAMO STASERA?

Sette e mezza barra otto meno un quarto al solito posto. Porti sempre la quarta?



GENTILI PROGRAMMATTORI...



iao caro Pitone, ho deciso di scegliere te come referente di questo mio ultimatum rivolto all'intera razza umana, ma in special modo ai programmatori di videogiochi. Ti spiego immediatamente quali sono le ragioni che mi hanno spinto a questo ultimo folle gesto. È da qualche mese che esce in giro parecchia immondizia videoludica a dispetto del sempre più esiguo numero di giochi 'veri'. Dimmi ad esempio qual è stato per te l'ultimo gioco che ti ha tenuto incollato per davvero davanti al televisore (nel mio caso si tratta di Syphon Filter 2, che è uscito da un bel po' di tempo). Inoltre, escono sempre in maggiore quantità i giochi rivolti a un pubblico più piccolo, non nel senso di statura (lo so che l'hai pensato!), ma di età. Mi riferisco a Tarzan, Dragon Ball, Digimon, a tutta la sagra della Disney e compagnia bella. Intendiamo, qualcuno di quei giochi è pure carino, ma come dice il Marchese Del Grillo al falegname: "Bella 'a sedia, bello er mobile...Mo' vattene. Nun te pago!" (all'incirca era così). Nel senso che alla fine, per quanto possano essere belli, a me m'hanno rotto. In considerazione di ciò ho deciso che, se entro la fine dell'anno non usciranno almeno un paio di killer application (come le chiamate voi), passerò

all'offensiva mettendo in atto le seguenti rappresaglie. Per prima cosa prenderò in ostaggio tutte le persone, al ritmo di una ogni ora, e le costringerò a indossare le infradito. Nella prima foto che ti ho allegato sono visibili i piedi della prima vittima. Come vedi, non sto scherzando affatto! Seconda azione, ben più terribile della prima. Le vedi le altre due foto degli spaghetti alla carbonara e della confezione di panna? Bene. come puoi osservare da solo per ora sono separate. Per ora. Con questo è tutto. Fatti vivo con chi di dovere e comunica le mie richieste! Un saluto (avrei aggiunto "cordiale", ma verrebbe meno il tono minatorio della lettera)

Marco

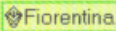
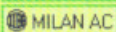
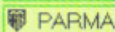
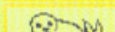
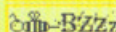
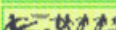
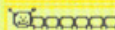
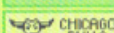
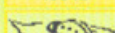
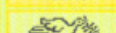
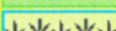
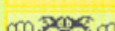
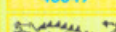
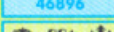
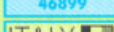
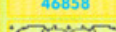
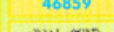
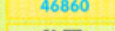
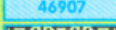


LES FANTASIES FINALES



iao, amici di Planet PlayStation. Mi chiamo Davide, ho 15 anni e vi seguo da un po' di tempo. Arrivo subito al dunque: sono un fan di Final Fantasy e possiedo il numero VIII e il numero IX. Ho appena acquistato per poche lire il VII con un piccolo inconveniente: il gioco è completamente in francese e quindi capisco solo una parte dei dialoghi. Esiste la versione in italiano? E per PC? Grazie dell'attenzione e



 Bologna 46952	 AS ROMA 46953	 Fiorentina 46954	 INTER 46955	 MILAN 46956	 PARMA 46836	 ROMA 46837	 LAZIO 46838
 JUVENTUS 46957	 NAPOLI 46958	 MILAN AC 46959	 PARMA 46960	 CAGLIARI 46961	 SAMPDORIA 46839	 TORINO 46840	 UDINESE 46841
 VENEZIA 46962	 LIVORNO 46963	 REGGINA 46964	 PESCARA 46965	 CATANIA 46966	 SYRACUSA 46842	 BRESCIA 46843	 COMO 46844
 CHIEVO 46967	 LIVORNO 46968	 REGGINA 46969	 PESCARA 46970	 CATANIA 46971	 SYRACUSA 46845	 BRESCIA 46846	 COMO 46847
 SYRACUSA 46880	 BRESCIA 46881	 COMO 46882	 COMO 46883	 COMO 46884	 COMO 46848	 COMO 46849	 COMO 46850
 COMO 46885	 COMO 46886	 COMO 46887	 COMO 46888	 COMO 46889	 COMO 46851	 COMO 46852	 COMO 46853
 COMO 46890	 COMO 46891	 COMO 46892	 COMO 46893	 COMO 46894	 COMO 46854	 COMO 46855	 COMO 46856
 COMO 46895	 COMO 46896	 COMO 46897	 COMO 46898	 COMO 46899	 COMO 46857	 COMO 46858	 COMO 46859
 COMO 46900	 COMO 46901	 COMO 46902	 COMO 46903	 COMO 46904	 COMO 46860	 COMO 46861	 COMO 46862
 COMO 46905	 COMO 46906	 COMO 46907	 COMO 46908	 COMO 46909	 COMO 46863	 COMO 46864	 COMO 46865
 COMO 46910	 COMO 46911	 COMO 46912	 COMO 46913	 COMO 46914	 COMO 46866	 COMO 46867	 COMO 46868
 COMO 46915	 COMO 46916	 COMO 46917	 COMO 46918	 COMO 46919	 COMO 46869	 COMO 46870	 COMO 46871

166 166 996

1. Chiama da un fisso o da un GSM TIM
2. Inserisci il numero del tuo cellulare
3. Digita il codice del logo o della suoneria prescelta

TOP 10

- | | |
|--|------------------|
| N° 1 46972 Musica è | E. Ramazzotti |
| N° 2 46973 It wasn't me | Allen, Brown |
| N° 3 46974 Mission Impossible | Schiffman, Davis |
| N° 4 46975 Un poliziotto a Beverly Hills | Knight |

- | | |
|---------------------------------|------------|
| N° 5 46976 L'ombelico del mondo | Jovanotti |
| N° 6 46977 Quando | P. Daniele |
| N° 7 46978 Sole Spento | Timoria |
| N° 8 46979 Daddy DJ | Daddy DJ |
| N° 9 46980 Certe notti | Ligabue |
| N° 10 46981 Rewind | Vasco |

FILM, TV

- | | |
|--|----------------------|
| 47018 Simpsons | Danny Elfman |
| 47019 La Pantera Rosa | Henri Mancini |
| 47020 Hawaii: Missione Speciale | Stevens |
| 47021 Charlie's Angels | Elliot, Ferguson |
| 47022 Goldrake | Delanoe |
| 47023 Don't cry for me Argentina | Webber |
| 47024 Magnum P.I. | Silvestri |
| 47025 The A - Team | Post, Carpenter |
| 47026 Friends | Floyd |
| 47027 Rocky III (Motivo di) | Sullivan III, Petrik |
| 47028 Braveheart (Motivo di) | Homer |
| 47029 Happy Days | Elliot |
| 47030 Bonanza | Livingston, Evans |
| 47031 America (da West Side Story) | Bernstein |
| 47032 Il buono, il brutto e il cattivo | Moricone |
| 47033 Beverly Hills - 90210 | Stern |
| 47034 Dallas | Jenrolf Imrel |
| 47035 L'uomo da tre milioni di dollari | Nelson |
| 47036 Star Wars | John Williams |
| 47037 L'esorcista | Stewart |
| 47038 Il Padrino | Nino Rota |
| 47039 Indiana Jones | John Williams |
| 47040 Superman | John Williams |
| 47041 Titanic | Homer |
| 47042 Flashdance | Moroder |
| 47043 Capitan Harlock | Costandinos |

RAP, GROOVE

- | | |
|------------------------------|-----------------------|
| 46982 Under the influence | Eminem |
| 46983 Miss Jackson | Dr dre |
| 46984 The next episode | Dr Dre |
| 46985 Music | Madonna |
| 46986 Senza Vento | Timoria |
| 46987 Stay With Me | Mina E Pelu |
| 46988 Malinconica | Marlene Kuntz |
| 46989 Forgot about dre | Dr dre |
| 46990 Electromacumba | Lithba |
| 46991 It wasn't me | Allen, Brown |
| 46992 Ho Perso Le Parole | Ligabue |
| 46993 Regulate | Warren G |
| 46994 La Tua Ragazza Sempre | Grandi |
| 46995 Guilty conscience | Eminem |
| 46996 Like an angel | Web |
| 46997 Breathe | Howlett, Flint, Maxim |
| 46998 Daddy cool | Farell |
| 46999 Born to make you happy | Lundin |

BEST OF

- | | |
|--|---------------------|
| 47000 Siamo Soli | Vasco |
| 47001 Un'avventura | L. Battisti |
| 47002 Lo ci sarò | P. Pelu |
| 47003 L'ultimo bacio | C. Consoli |
| 47004 Questo piccolo grande amore | Baglioni |
| 47005 Confusa E Felice | Consoli |
| 47006 Per Averti | Celentano |
| 47007 Memorie Di Una Testa Tagliata | Csi |
| 47008 Sweet dreams | Dave Stewart |
| 47009 Can't fight the moonlight | Warren |
| 47010 I will survive | Fekaris, Peron |
| 47011 Brazilia carnival | Verde |
| 47012 Barbie Girl | Aqua |
| 47013 Yesterday | Lennon, Mc Carthy |
| 47014 Don't let me be the last to know | Scott, Lange, Twain |
| 47015 Blue (Da Ba Dee) | Lobina |
| 47016 Around the world | Piergiorgio |
| 47017 Copacabana | Riviero |

Migliaia di suonerie e loghi !!!!!



www.kiwee.it

DRAGON WARRIOR VII

Genere: Giochissimo di ruolo

Casa: Enix

Data di uscita: Imminente (in U.S.A.)

Il primo **Dragon Warrior** è datato 1992...

il Medioevo dei videogames! Torniamo a

parlare di questo game, già presentato

qualche mese fa. L'uscita è ormai

imminente, e le indiscrezioni diventano

notizie vere e sacre! Le **aree di gioco**

rompono con la tradizione e,

avvantaggiandosi della straordinaria

'putenza' della PSOne, sono poligonali e

ruotabili a piacimento; la telecamera

inquadra il campo di gioco con visuale

isometrica, un po' come **Grandia** direi.

I personaggi, però, rimangono

bidimensionali, e gli sprite hanno un forte

sapore deformato. Una intrigante novità

estetica è che del look del gioco si è

occupato **Yuji Horii**, quello che ha fatto,

ohibò ne parliamo nella sezione import,

quel capolavoro a sedici bit che risponde

al nome di **Chrono Trigger**. Ci sono molti

caratteri; il protagonista è un

pescatore, umano, e comincia la sua

quest non sapendo fare praticamente

nulla... Le numerose quest collaterali, i

mini-games e le possibilità gestionali

renderanno varia e piacevole la dinamica

di questo capolavoro annunciato; che si

prospetta assai lungo, dal momento

che impiegherà l'utente per un numero

di ore che va da **50 a 100**... Ma

soprattutto la struttura 'ruolistica' si

avvantaggerà delle classi presenti nel

gioco che, lontane dalla (relativa) povertà

di robe tipo **Dungeons & Dragons**, conta

56 (!) classi, fra cui spiccano il pirata, il

rosso, il paladino, il bardo, il **ballerino**

(?!!! Dance Dance Revolution???) il

ranger...



A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

Le prime nebbie, i primi freddi: si sta bene in casa, davanti a un bel piatto di castagne e alla nostra Play, che ci regala sempre nuovi gioconi, o giochini, vedete un po' voi... Come definire, infatti, la sfilata di racing di questo mese? Tra moto, bolidi a stelle e strisce (Nascar, ancora lui, sempre più completo e veloce...), utilitarie e no tra il delirio del traffico cittadino (Burnout, Europe Crazy Racing) la scelta si fa dura.

E, scusate: il Sifone n° 3 e la 'guerra con i gorilla' ve li volete proprio perdere?

JOHN MADDEN 2002

Genere: Sportivo

Casa: Electronic Arts

Data di uscita: Natale

Ma voi lo sapete che **John Madden**

si è ritirato dall'attività, e ora fa il

commentatore? Chi non segue il

football americano forse questo

non lo sa... tuttavia rimane il

personaggio più celebre nell'ambito

di quello sport tutto made in U.S.A.

E allora il vertice della **Electronic**

Arts, furbo come un biscotto

Plasmon, ha deciso di continuare a

utilizzarlo come testimonial della sua

linea sportiva dedicata al football

americano. Geniale; certe volte

rimango davvero allibito di

fronte a certe

dimostrazioni di potenza

cerebrale superiore...

Il gioco offre tutto quello

che non c'è bisogno che vi

dica, ma ve lo dico lo

stesso 1) per riempire le

pagine e 2) perché sennò

mi cacciano. Il gioco sfrutta

una notevole **IA**, e ha una

guida che vi spiega i

funzionamenti di base del

gioco, e gli schemi.

Ovviamente (e davvero:

che ve lo dico a 'ffà???) le



statistiche

sono

aggiornate alla

stagione in corso.

La **grafica**,

ulteriormente

raffinata nella

risoluzione e nelle

animazioni, insomma

bla bla bla. Una cosa

davvero singolare è il

Classic game, una

modalità che ci

permette di giocare

con le formazioni di

dieci anni fa; questo ci fa utilizzare i

Gispy Boom, (o quella che era) la

squadra in cui militava John Madden.

La singolarità è che in effetti... anche

la grafica del gioco è quella di dieci

anni fa! Ebbene sì, nel gioco c'è la

versione di dieci anni fa del gioco di

John Madden, con il suo campo da

football bidimensionale e i suoi atleti

'spritosi' ('spritici'???) presa

direttamente dall'epoca splendida

versione per Sega Mega Drive. Ciò

che dà una più coerente giocabilità

'di dieci anni fa'!



SUPER ROBOT WARS ALPHA GAIDEN 2

Genere: Strategico

Casa: Bandai

Data di uscita: è già in commercio (in Giappone)

È uscito da poco in terra d'oriente, e ve lo presenteremo presto su queste pagine, il seguito di uno dei giochi di strategia più acclamati: non qui, ovviamente, ma in Giappone... Si tratta del gioco ispirato alla famosa, fantastica serie cartoon di **Super Robot Wars**, che abbiamo visto quando eravamo bambini. E che continuiamo a vedere, essendo

semplicemente bambini... Si tratta di un game che offre una dinamica wargame tipo quella di Vandal Hearts o di Front Mission 3: un'area isometrica divisa in caselle, sulla quale muovere le proprie forze. I combattimenti non sono né fantasy (come nel capolavoro Konami) né hanno per protagonisti i futuristici mech del giochissimo Square; ci sono... i **Super Robot** protagonisti del cartone televisivo! Per questa ragione il gioco è perfetto per due fasce di utenti: sia per l'appassionato

di strategy games, che può ritrovare una avvincente dinamica, sia per l'amante del cartoon. A oggi non sono previste versioni occidentali (nemmeno un adattamento americano) e quindi chi vuole pupparsi il game deve sobbarcarsi gli idiomi gialli, andando per tentativi nella speranza di beccare l'opzione giusta, rassegnandosi a scagliare mentre individua il significato corretto delle ahimè molte voci degli ahimè molti menu, tutti in giapponese. Argh!

EUROPE CRAZY RACING

Genere: Racing

Casa: DAVILEX

Data di uscita: già fuori

Potete trovarlo proprio mentre leggete queste righe; si tratta di un **racing** (uhm... avevo proprio voglia di racing, ultimamente...) distribuito da **Infogrames**. Lo conoscete tutti, perché la sua pubblicità era in quarta di copertina dei numeri primavera/estivi di Planet. Si tratta di un gioco davvero interessante, sviluppato da chi ha capito una grande cosa, da chi ha imparato la lezione per esempio dei **Reflections**: correre è bello, ma farlo in un ambiente che si conosce è

esponenzialmente più divertente. E così, come il **Driver** appunto dei **Reflections**, come il **Metropolis Street Racing** dei Bizzarre (ma per Dreamcast), come le piste romana e di Seattle del **Gran Turismo 3**, come la Londra e la Torino di **Italian Job**, anche **Europe Crazy Racing** permetterà di correre all'interno di **scenari urbani** realmente esistenti, presi proprio da ambienti europei. Chi vive nel centro delle grandi città potrà vedere le finestre della propria casa, per quanto la riproduzione (promette di) è



fedele. La giocabilità e il feeling di guida hanno una impronta **arcade**, tutta basata sulla velocità. Vi faremo sapere presto se, oltre che suggestivo e coinvolgente, è anche divertente l'esperienza di correre ad Amsterdam, Firenze, Amburgo, Barcellona, Parigi, Stoccolma, Madrid...

ONE PIECE MANSION

Genere: Strategico

Casa: Capcom

Data di uscita: imminente

È prossima l'uscita di un gioco che

non ho visto ma che già mi piace: **One Piece Mansion**. I più accorti di voi ricorderanno questa simulazione, che si aggancia, come concetto, a quell'**Harvest Moon** che pure mi fece impazzire. Se li si interpretava un contadino, qui ci troviamo a gestire una **magione**, una casa insomma! Il nostro obiettivo è quello di guadagnare affittando le **camere**; ma se questo può sembrare serio e affaristico fino allo schifo, in verità poi le modalità di svolgimento strapperanno più di una risata e renderanno piacevole e divertente l'esperienza di gioco. Una grafica **bidimensionale** degna del Super Nintendo raffigura la nostra casa, che assomiglia a quella dei **Little's**, o

di **Little Computer People**, per chi ricorda il capolavoro di David Crane, assegnano dei vari Tamagotchi. Espandere la nostra casa costruendo nuove stanze sarà il passo necessario per soddisfare la domanda che aumenterà se riusciremo a soddisfare le esigenze dell'eterogenea clientela: la **coppia** in luna di miele (che ha bisogno di privacy), lo **studente** (che ha bisogno di tranquillità per studiare e raccomandazioni per passare esami, come illustra la mia carriera universitaria), la **donna gatto** (che ha bisogno di un enorme gomito di lana), il **ninja** ecc. Sembra sufficientemente fuori di melone per conquistarmi!



MOTO GP 2

Genere: Racing

Casa: Namco

Data di uscita: TBA

Il primo capitolo era tutt'altro che brutto, ma presentava qualche difetto - grafico in primis - e dei gravi limiti in termini di giocabilità, con quelle sole cinque piste, nessuna in più rispetto al coin-op dal quale discendeva. La licenza FIM permetterà di inserire **piloti** e **moto**

ufficiali, direttamente presi dalla stagione in corso. Le moto saranno composte da un maggior numero di poligoni, e il numero di piste salirà a **dieci**, raddoppiando (saranno aggiunti i percorsi di **Catalunya**, del **Mugello**, di **Sachsenring**, di **Assen** e quello di **Le Mans**). Sei modalità di gioco arricchiranno l'offerta, che si presenta assai



interessante. Dovremo aspettare per verificare se il fotorealismo che appare dalle immagini renderà il gioco piacevole e avvincente.

SYPHON FILTER 3

Genere: Azione

Casa: Sony

Data di uscita: Natale

La serie di **Syphon Filter** ha

introdotta un nuovo e moderno modo di dire 'gioco d'azione'; giunta alla terza release (la seconda è il Platinum di questo mese...) dimostra di avere ancora molto da dire. Il plot prevede che un gruppo di **terroristi** minacci il mondo e, per rendersi la vita più facile, stringa **Gabe Logan** in una trappola mortale. Il nostro eroe dovrà difendersi oltre che attaccare per sventare la minaccia planetaria. Nel gioco interpreteremo anche **Lian Xing** (direttamente da "La tigre e il drago"...) e sfrutteremo molte **divise** differenti; la più bella riguarda proprio l'alter ego orientale e donna di Gabe che, vestita da dark lady, salta e ammazza con stupefacente agilità... Troveremo molte **armi** nuove (fra cui **mine** e un fucile che spara proiettili pieni di **gas nervino**; magari la cronaca suggerirebbe di non mettere questi ultimi, ma insomma...) che si aggiungeranno all'arsenale che già conosciamo. Non mancheranno le avvincenti fasi **stealth**, che si svolgeranno nelle numerose locazioni offerte da questo **Syphon Filter 3**. Proprio le **locazioni** di gioco sono gli elementi su cui maggiormente si è prestata attenzione: sono molto varie, coinvolgenti e soprattutto curate, ben più dettagliati che in passato; e stanno lì a dimostrare che la PSOne ha ancora molto da dire.



NASCAR THUNDER 2002

Genere: Racing

Casa: Electronic Arts

Data di uscita: 2002

Anno nuovo, **NASCAR** nuovo... Il racing simulator della **Electronic Arts** si avvantaggerà di una nuova, ennesima release. Ormai ho perso il conto, e si che in matematica sono un falco! Ma questa volta le cose sembrano cambiate: un motore grafico nuovo di zecca, ricostruito interamente partendo da zero, sembra davvero in grado di offrire un prodotto nuovo. Comunque, il gameplay assicura il ritmo e l'eccitazione necessari per vivere tutto il coinvolgimento del mondo NASCAR. Nel gioco saranno presenti, ottimamente (anzi: perfettamente) riprodotti, le **piste**, le **macchine** e i **campioni** che nel 2002 saranno presenti nel campionato a stelle e strisce.



PLANET OF THE APES

Genere: Arcade

Casa: Ubisoft

Data di uscita: entro la fine dell'anno

Ubisoft ha stretto un accordo con Fox Interactive per lo sviluppo di un videogame (o meglio: di una serie) basato sulle pellicole cinematografiche de **Il Pianeta delle scimmie** e relativi sequel. Lo sviluppo è affidato al team dei **Visitate**; e riporterà le atmosfere del film originale degli anni Sessanta, quello con **Charlton Heston**,



più che quelle del recente capolavoro del 'pazzo' **Tim Burton**. Il gioco si concretizzerà in un **arcade** e vedrà i protagonisti umani intenti ad affrontare la cattiveria e l'ostilità delle scimmie protagoniste del film. Per il momento non sappiamo altro, se non che il gioco uscirà pure per GBA e PC (e non ce ne frega niente, detto per inciso) e che l'uscita dovrebbe avvenire entro la fine dell'anno. Ne sapremo sicuramente di più, e vi terremo informati.

BURNOUT

Genere: Racing

Casa: THQ

Data di uscita: TBA

Trattasi di un grandioso **racing arcade** (per non dover affrontare GT3??), in cui dovremo sfidare altre vetture secondo una struttura a **checkpoints**. Il flesco è costituito dalla presenza del **traffico** cittadino, che complica le cose. Potremo incontrare quasi **trecento** vetture per percorso, anche se nei tracciati più lunghi potremo trovarne fino a **mille** (!). La cosa più stupefacente è che queste vetture risponderanno dinamicamente alle sollecitazioni del gioco, rispettando la **segnaletica**, segnalando con le **freccie** i cambi di corsia, frenando e scansandosi per evitare collisioni... e magari lamentandosi a colpi di clacson per qualche manovra bastarda dentro! Le collisioni che potremo causare ricordano la spettacolarità di quelle degli splendidi due episodi di **Driver**, garantendo un divertimento notevole, grazie anche al fatto che la **telecamera** ruoterà e svarierà per aumentare la resa delle evoluzioni susseguenti all'impatto! Le macchine da scegliere saranno solo **dieci**, un po' pochine; e saranno riproduzioni di modelli realmente esistenti, anche se non godranno delle licenze ufficiali. Invece, ben **sedici** saranno i tracciati, che potremo affrontare anche competendo con un avversario umano tramite un'avvincente modalità in **split screen**.



POWER RANGERS TIME FORCE



Genere: Beat'em un a scorcamento multidimensionale
Casa: Dadasoft
Data di uscita: entro la fine dell'anno

Uscirà un ennesimo gioco della serie dei **Power Rangers**: non siete contenti? Beh, NON



dovreste... Si tratta di un **arcade** in cui i combattimenti la faranno da padrona; le **aree tridimensionali** ospiteranno questi avvincenti personaggi che si lanceranno in

altrettanto avvincenti combattimenti a mani nude. Esaltante. La novità rispetto al passato è in quel **Time Force** del titolo: ebbene, non paghi di rompere le scatole nel presente, i Power Rangers viaggeranno nel **tempo**, avanti e indietro, per combattere in altre epoche storiche. Peraltro, un ambiguo e falso sistema non permetterà all'utente di sapere dove si andrà quando si affronterà il prossimo viaggio nel tempo. Una genialata. Non mancheranno alcuni Power Rangers **segreti**, nascosti, che usciranno fuori (come il pus) nel procedere malato del gioco. Proprio un bel regalino di Natale...

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

Genere: Arcade

Casa: THQ

Data di uscita: imminente

Fin troppi cartoon sono diventati videogames, per solito platform o (ultimamente) racing. **Scooby Doo** mancava all'appello, e **THQ** ha ben pensato di porre rimedio a questa grave mancanza e a ridare al cagnolino una sua dignità videogiocistica e un suo ruolo all'interno della soffoca PSOne. Il character inventato da Hanna e Barbera sotto copyright Warner, in compagnia del fido **Shaggy** (quello di Boombastic?????) e degli altri amici **Fred**, **Daphne** e **Velma**, dovrà combattere



contro la minaccia di un fantasma. Questo avverrà in un gameplay tridimensionale, dalla impostazione molto **arcade**, che ricorda da vicino il disneyano **Le follie dell'imperatore**. Il look poligonale è molto pulito seppur non opulento. Soprattutto, la scelta dei **colori** e dei cromatismi è davvero eccellente, e le texture hanno una brillantezza che richiama in modo assai evidente il cartone animato. I **sette** livelli di cui è composto il gioco offriranno altrettante ambientazioni assolutamente diverse fra loro per look, anche se poi la dinamica rimarrà praticamente invariata.

HOT WHEELS EXTREME RACING

Genere: Racing

Casa: THQ

Data di uscita: TBA

La **THQ** ha comperato dalla Mattel la licenza per la riproduzione delle celebri **Hot Wheels**, le macchinine che dividono con le Micromachines il mercato delle riproduzioni automobilistiche per l'infanzia. Il gioco, già visto ma con licenza Electronic Arts, ci porterà a competere con le macchinette targate Mattel in diverse situazioni: non solo su piste 'normali', ma anche per mare e per aria... Il gioco sembra puntare tutto sulla **velocità** e sulla spettacolarità, bandendo di fatto qualunque velleità simulativa. Insomma, sarà replicato lo

spirito delle partite che i bambini giocano nelle loro camerette, salvandone il ritmo e l'immaterialità. Ci saranno **24 tracciati** in tutto (davvero un buon numero!), ambientati per l'appunto in tre diversi 'ambienti'! Il gioco sembra richiamare il bel **Re-Volt**, più che Micromachines (& sequel, Micromaniacs) e più che il primo Hot Wheels Electronic Arts (disponibile in Value Series peraltro, ed è un buon acquisto). Il ritmo adeguato è garantito da numerosi elementi: il giocatore potrà scegliere fra **otto modelli base**, stabilendone altresì il **colore**, e upgradandone i singoli componenti, dal motore alle ruote. Le piste poi, disseminate di



bonus, permetteranno di accendere le sfide portando un elemento aggiuntivo basato appunto sui **power-up**. Il gioco sembra divertente e coinvolgente: staremo a vedere.



ITALIA

1. Ralph il Lupo all'attacco



2. X-Men Mutant Academy 2



3. World's Scariest Police Chases



4. Alone in the Dark: The New Nightmare
5. Italian Job
6. Mat Hoffman's Pro BMX
7. Dracula 2
8. Technomage
9. Final Fantasy IX
10. Gran Turismo 2 Platinum

Ralph il Lupo non fa in tempo a uscire che conquista subito la vetta, grazie alla simpatia e all'intelligenza delle sue trovate, perfettamente riprodotte a livello di gameplay. Sul podio anche lo splendido picchiaduro degli X-Men e il longevo World Scariest. Rimane nella top ten anche Final Fantasy, simbolo della bellezza senza età dei capolavori VERI.



U.S.A.

Gli U.S.A. premiano sempre lo spettacolo, non c'è niente da fare. E i primi due posti sono occupati da giochi troppo cafoni. Il terzo posto di Simpson Wrestling ci conferma la passione che gli americani hanno per i 'loro' personaggi gialli. E poi, ottimo il piazzamento del recente Final Fantasy Chronicles.

1. World's Scariest Police Chases



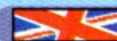
2. Mat Hoffman's Pro BMX



3. Simpson Wrestling



4. Digimon World 2
5. John Madden 2002
6. Tony Hawk Pro Skater 2
7. Triple Play Baseball
8. Final Fantasy Chronicles
9. Driver 2
10. Nascar Racing 2001



U.K.

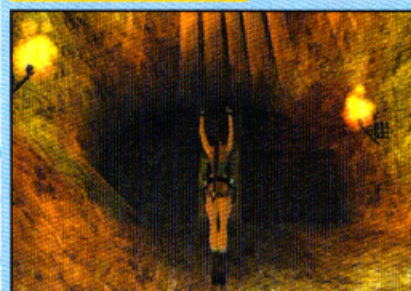
1. Italian Job



2. Dave Mirra Freestyle BMX



3. Tomb Raider Chronicles



4. Gran Turismo 2
5. X-Men Mutant Academy 2
6. Digimon World
7. Tekken 3
8. Time Crisis Project Titan
9. Driver 2
10. Alone in the Dark: The New Nightmare

Sarà la presenza dell'attore inglese Michael Caine a determinare la presenza, al primo posto, del bel racing Italian Job? O la riproduzione della capitale inglese? Salda è anche la posizione dell'ultimo Tomb Raider, mentre sorprende la presenza di Digimon: gli inglesi non hanno pudore... E poi, troppo troppo bassa è la posizione di quel capolavoro di Alone in the Dark.

DI **ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO**

Crash Bandicoot

L'ira di Cortex



C'è qualcosa di paradossale in questo gioco. Guardatelo con occhio clinico: si tratta, niente di più, niente di meno, di un simulatore di marsupiale.



PLAY2 VOTO:

7

La parola d'ordine la conoscete: divertente. E Crash lo è. Tra l'altro ha un target vastissimo, visto che piace ai più giovani come a noi grandicelli che con Crash ci siamo fatti le ossa su PSX.

Piace:

- Grafica accurata e brillante
- Ottimo sistema di controllo
- Divertimento assicurato: è Crash!

Non piace:

- Tempi di caricamento geologici
- Non troverete niente di nuovo, ammesso che sia quello che cercavate...



Per quanto possa sembrarvi crudele, anche i bandicoot hanno i loro nemici e Crash, che è un bandicoot a tutti gli effetti, se n'è fatto uno di prima categoria: **Neo Cortex**. Sono quasi sei anni che questo minuto scienziato folle le prova tutte: prima dandogli la caccia, poi fingendosi suo amico, poi cacciandolo ancora, poi sfidandolo in assurdi tornei a squadre e gare di go-kart... Niente, nulla da fare: l'istinto del roditore ha ragione sull'intelligenza dell'essere umano. Ci hanno messo sotto gli occhi per sei anni l'inferiorità del genio umano nei confronti dell'inventiva animale: un quadro spaventoso! Presto, chiamate il pifferaio di Amelin e stavolta pagatelo! Non è come **Wile E. Coyote**, un animale che viene irriso da un altro animale, ipotesi del tutto logica nel mondo reale. Qui si tratta di un topo che tiene in scacco un essere umano, uno scienziato per di più! E noi che ci divertiamo: "Ahah! Quanto è stupido quel Cortex! E il suo aiutante, N-gin? Un alcolizzato terminale, di certo...". E poi mi si viene a parlare di giochi che ci proiettano nel mondo reale, di realtà virtuale! Come dire: adesso ti faccio vedere cosa succede se

fermano per sei mesi il programma comunale di disinfestazione dei condomini!

Il Dottor **Neo Cortex**, probabile inquilino di quel palazzo dove non viene fatta la derattizzazione da un po', è deciso a eliminare una volta per tutte il sorcio: per questo costruisce quattro mostruosi cloni di Crash in formato magnum. Unico difetto: necessitano di grandi quantità d'energia per funzionare. D'altra parte, studenti tipo Einstein e Newton fanno parte della specie

umana e non animale mica per caso! Più massa, più energia. Il genio incanala il potere degli **Elementali**, un gruppo di maschere rinnegate (maschere come Uka Uka) che traggono potere dai cinque elementi della natura: acqua, aria, terra, fuoco e gorgonzola. Non sono sicuro di uno di questi. Probabilmente il primo: fa ruggine. Per fare questo, cortex stipula un patto con **Uka Uka**, la malvagia maschera voodoo che abbiamo imparato a conoscere negli anni. I quattro elementi rappresentano le quattro principali ambientazioni di gioco: i cinque livelli che compongono ognuna delle aree richiamano in qualche modo il tema principale, così come la natura del boss di fine livello, elemento tipico dei giochi platform di cui **Crash Bandicoot** è perfetto

▼ **Coco nell'ambientazione orientale. Lei non spicca salti così alti come il fratello, né è capace di roteare con la stessa violenza. Personaggio bocciato!**



▼ **Uno dei mezzi di trasporto di Coco è il monopattino, che ha fureoreggiato in tutto il mondo: riconferma che Coco poteva tranquillamente starsene a casa!**





▲ *Aku Aku, la maschera buona che protegge Crash. La sua versione malvagia si chiama Uka Uka; ma alla Universal assumono tutti droghe di qualche tipo?!*

ALIEN VERSUS CRASH



Lo ricordate l'esoscheletro di Aliens Scontro Finale, vero? Eccone uno uguale, nel quale Crash si dovrà infilare per affrontare i livelli tecnologici più avanzati. Le mele Wumpa vengono risucchiate.

UN RODITORE E LA SUA JEEP



Crash guida una jeep nel vecchio West. Non è questa l'unica occasione in cui potete vedere il roditore alla guida di un veicolo. In un livello tipo *Jungla* ne prenderete una e verrete inseguiti da una mandria di rinoceronti in vena di caccia al topo. La modalità è la solita, dovrete cioè guidare 'alla cieca' non come un tassista di Praga, ma come nei classici livelli tipo *Boulder Dash*, correndo cioè verso voi che giocate, come se volesse uscire dallo schermo; va da sé che non si vede un tubo di cosa c'è sul percorso se non un attimo prima che sia troppo tardi...

rappresentante. L'obiettivo è quindi quello di recuperare i cristalli da ogni livello, un leit-motiv che grazie a Crash conosciamo bene.

UNA FORZA DELLA... FANTASIA!

I punti di forza di Crash sono sempre stati due. Innanzitutto l'appeal del protagonista: non capita tutti i giorni di incontrare topi così simpatici! Io mi ricordo, ne ho avuti un paio in tutta la mia vita. Alghernon, il primo: un bel rattazzo di campagna con il quale mi divertivo a giocare a *Divora La Forma*, una gara gastronomica di velocità sul parmigiano. Il secondo, Ratto, era un topo da combattimento e lo allenavo per l'incontro della sua vita contro *Re Ratto*, una pantegana del Parco Lambro. Ratto aveva tatuaggi, due piercing, il bandana e gli occhiali da sole. Purtroppo Ratto è morto di ulcera gastroduodenale poco prima dell'incontro; strano, mangiava e beveva quello che mangiavo e bevevo io. Solo acqua Uliveto. Per contratto, come la Nazionale. Ratto aveva una diuresi che te la spiego! Comunque sia, queste mie passate esperienze roditorie non mi hanno mai portato ai livelli d'immaginazione con cui si arriva giocando a Crash! L'altro plus del franchise di Crash è appunto rappresentato dalla varietà di situazioni in cui piombiamo ogni volta che prendiamo il pad in mano. Diciamocelo: un platform è un gioco che trae la sua forza dalla capacità di proporci situazioni di gioco diverse nelle



▲ *Col girocortero dovrete dar prova di abilità di pilotaggio, districandovi nei meandri dei laboratori di Neo Cortex.*

▼ *Uno dei livelli da compiere di corsa è *Wizards & Lizards*, ambientato in un castello medievale dove c'è un grosso drago sputafuoco che vi insegue.*

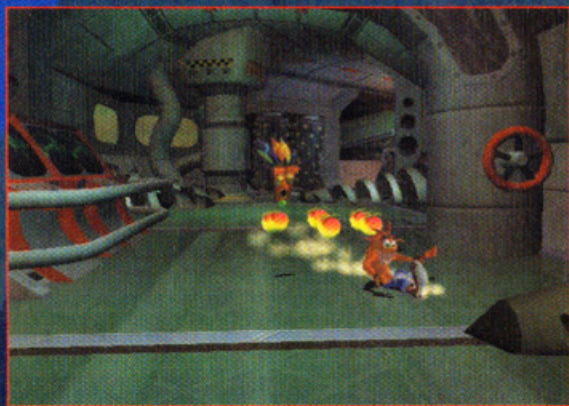


▼ *Per quanto possano contare, gli effetti luce sono strabilianti: una tecnica esagerata per un platform, o giusto dispendio di forze per un prodotto superlativo?*





quali muoversi sempre allo stesso modo. Avanti, indietro, destra, sinistra, salto. Combinare questi movimenti tra di loro e avrete ottenuto il gameplay del platform puro. Nel caso di Crash, aggiungete alcune abilità (neanche troppo nuove, già viste in **Crash 3**) come la **spanciata**, il movimento di **soppiatto**, la **scivolata** e il trademark del bandicoot: il **turbine**. Ma sì, la frullata, quella specie di vortice che Crash crea girando su se stesso, come fosse Taz, il diavolo della Tasmania. Tra l'altro il bandicoot si trova proprio in Tasmania, oltre che su tutta la costa orientale dell'Australia... Mmmm, sento puzza di parentela... Situazioni diverse, dicevamo: c'è la sezione classica, nella quale Crash si muove camminando, o comunque a **piedi**. Poi ci sono i **veicoli**, mezzi di trasporto con i quali affrontare livelli particolari. Anche in questo caso, la combinazione dei vari stili di gioco crea un altro numero 'n' di situazioni diverse; e il cerchio si chiude.



▲ La **scivolata** è una delle ultime novità nel **campionario delle mosse di Crash**, ma l'avevamo già vista in **Crash 3: Warped!**

Ad ampliare ulteriormente il campionario di situazioni interviene la sorellina di Crash, **Coco**. Che animale sia, ancora non lo sappiamo. Però di certo è femmina. Difficilmente può essere un parente del bandicoot, anche se ce la spacciano per sorella di Crash: non ha il naso così lungo! Il personaggio di Coco è chiaramente un modo per attirare ancora di più la sezione femminile dei giocatori: si sa, le ragazze adorano i cuccioli e se adorano un cucciolo maschio come Crash, chissà una femminuccia come Coco... Sarà, ma io non la

QUANDO A UN RODITORE GIRANO LE PALE



Il **girocootero**. Anche Word me lo segna errore, probabilmente perché nessuno in Microsoft ci è mai andato, su un **girocootero**. È uno **zainetto meccanico** collegato a una pala rotante che vi porta a spasso. Nel livello del **girocootero**, sarete impegnati in saliscendi repentini.

▼ Lo **'shimmy walk'** è un altro dei movimenti-novità tra quelli disponibili.



COME SI CHIAMA QUESTA?!

Ci siamo sforzati, ve lo assicuriamo, ma ancora non siamo riusciti a trovare un nome per questa... cosa! L'abbiamo persino vista in televisione: c'è gente che si rinchioda dentro questa palla gigantesca e si lascia rotolare giù per i pendii. Sai che divertimento se ti senti male!? Comunque Crash userà questa **'palla'** in più di un livello, essendo una delle nuove invenzioni messegli a disposizione e risultando una delle innovazioni più felici del gioco. Si usa con lo stick analogico: voi premete in una direzione e Crash comincia a camminare dentro la sua palla, rotolando in quella direzione. Si percepisce ogni variazione del terreno, a ogni dislivello si avverte un'accelerazione o una frenata, a



seconda di dove avete preso la pendenza. Ci combatterete persino il primo boss finale, Rocko, l'Elementale della terra.



UN BATISCAFO PER AMICO

Il piccolo veicolo da esplorazione subacquea è forse il più bello da vedere, visto che giocando sott'acqua gli sviluppatori hanno fatto ampio sfoggio di tecniche di traslucenza e riflessione, oltre che di distorsione. Le luci in basso, poi, sono una vera raffinatezza. Il batiscafo ha addirittura due armi: missili che si sparano orizzontali e bombe di profondità che scendono verticali; questo per riuscire a colpire tutte le casse presenti nel livello. Poco prima del batiscafo, Crash ha affrontato un intero livello solo con pinne, fucile ed occhiali (ecco spiegato il continuo avvistamento di nutrie nel delta del Po).



sopporto! L'hanno fatta evidentemente inferiore a Crash sia nella capacità di salto che nella potenza di rotazione.

MA CRASH È SEMPRE CRASH!

Tecnicamente Crash è... cresciuto! AHAHAH! Ehm... dicevamo, è cresciuto molto. Graficamente è sempre stato pregevole, anche su PlayStation; il passaggio a PS2 ha significato maggior dettaglio, maggior accuratezza negli effetti di luce e ombre, ma soprattutto maggior precisione. Un esempio per tutti, così poi chiudiamo la questione tecnica che è sempre una rottura. Nel livello *Bamboozled* userete quell'attrezzo di tortura medievale che io chiamo 'palla gioscopica' ma che in realtà non so come si chiama (la potete vedere nel box 'Come si chiama questa?!'). L'ambiente è un villaggio sospeso tra gli alberi nel mezzo della giungla, costruito con canne e tronchi di bambù legati insieme con le liane. Ebbene: rotolando sui tronchi riuscirete a percepire, tramite il movimento e le vibrazioni del pad, le legature con cui le liane tengono insieme il bambù. Davvero, come fossero gradini. Questo ovviamente non è fondamentale, ma visto che la palla reagisce in maniera millimetrica a ogni

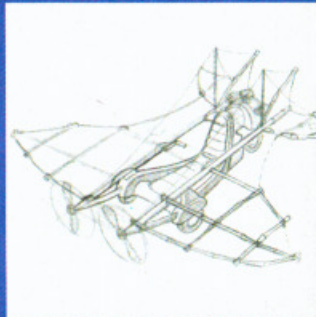
vostra sollecitazione, sapere che davanti a voi c'è anche solo un piccolo dislivello potrebbe farvi gioco.

Ecco il segreto di Crash: la tecnologia al servizio del divertimento. Ma non una tecnologia esasperata, tirata al massimo per ottenere un risultato superlativo, assoluto in termini di simulazione: una tecnologia che sembra quasi 'sprecata' per un platform, ma che lo abbellisce a tal punto da renderlo uno di quei giochi che si portano a esempio dimostrativo delle nuove capacità della console. D'accordo, possono raccontarci tutto quello che vogliono sulla quantità di poligoni mossi al secondo, sul frame rate, sulla memoria e tutto l'hardware di questo mondo, ma è solo quando vediamo le immagini di gioco che capiamo esattamente cosa vogliono dire tutti quei numeri. E guardando Crash non si può fare a meno di annuire, sguardo fisso, bocca aperta e un filo di bava che scende. Ah, un'ultima cosa che, so già, farà discutere. Crash non porta nessuna innovazione sostanziale nel gameplay platform, così come *Alone in the Dark* (recensito su questo stesso numero) non apporta nessuna novità nel gameplay dei giochi d'azione o survival horror, che dir si voglia. Solo che di Crash cantiamo le lodi e *Alone in the Dark* fa da spessore sotto una scrivania che traballava. Perché? Perché da Crash non ci aspettavamo niente di più. Non era necessario avere niente di più. Crash è così come lo volevamo, semplice come quando ci abbiamo messo sopra le mani la prima volta, quasi sei anni fa. Nessuno vuole reimparare un platform. Per propria natura, questo tipo di giochi si impara una volta sola e fortunatamente abbiamo avuto tre episodi su PlayStation che ci hanno insegnato, a forza di mele *Wumpa*, come usare Crash. Per *Alone in the Dark* il discorso è diverso: c'erano più grandi aspettative, eravamo in attesa di una svolta nel mondo del survival horror, svolta che però non è arrivata. Ma se ne volete sapere di più, andate a leggervi l'articolo!

FERMATE IL MONDO: VOGLIO UN PLATFORM!

Crash Bandicoot è il prototipo del platform. Non è un franchise vecchio, lo

sappiamo. O meglio: lo è per la storia del videogiochi recente, come la conosciamo dall'arrivo della PlayStation. Ma nomi come *Pitfall* esistono da sempre, complice la loro presenza sui coin-op, predecessori delle console. Però da quando c'è la PlayStation c'è anche Crash che in tutto, nelle sue cinque reincarnazioni (*Crash 1, 2, 3, Crash Team Racing* e *Crash Bash*) ha venduto venti milioni di copie, di cui otto milioni solo in America. Certo, inizialmente era addirittura la mascotte della Play, avendo tutte le caratteristiche per rivestire il ruolo, prima tra tutte quella di essere un marchio proprietario della Sony, sviluppato però dalla *Naughty Dogs*. Ma il suo arrivo sulla PS2 è a opera della *Universal Interactive*,



▲ Le casse di Nitro, come quelle di TNT e di mele, sono rimaste sempre le stesse dalla notte dei tempi.

la divisione informatica della *Universal Production*: grandi nomi, grandi budget. Grazie alle grandi iniezioni di capitale, quindi, Crash è riuscito a definire l'idea di platform sulle console casalinghe, prima tra tutte la PlayStation. Diciamolo subito: il salto sulla PS2 Crash lo fa senza cambiare una virgola: solita storia, solito nemico, solita trama, solito gameplay. Ed è giusto. Abbiamo bisogno ogni tanto di un gioco non impegnativo, non simulativo. Qualcosa per liberare la mente, qualcosa di 'ignorante' senza arrivare ai limiti della cafonaggine come *Sylpheed*: grandissimo soprattutto, tra l'altro. Nel cambio di console Crash ci guadagna soprattutto in grafica e ampiezza dei livelli, materie prettamente tecniche il cui upgrade è facilmente riconducibile alla maggiore potenza dell'hardware.

Un platform è l'ideale per sgomberare la mente, e Crash è senz'altro il miglior platform che c'è in giro. D'altra parte, l'unico concorrente potrebbe essere *Spyro*, che però non è ancora arrivato su PS2, e *Rayman*... beh, io non lo sopporto quello!

TOPI VOLANTI



Crash e il suo aereo. Aereo è una parola grossa: è qualcosa di più simile a un biplano, anche se ha un'ala sola. Nei cieli di una campagna che sembra quella francese della Prima Guerra Mondiale, fitta di mongolfiere, si scatena uno scontro aereo violentissimo tra i tirapiedi dell'Elementale dell'Aria e Crash. Quattro dispositivi meccanici sospesi in aria stanno causando altrettanti tornado che devastano il territorio: voi dovete distruggerli. Le mongolfiere fungono da power up: alcune contengono mele *Wumpa*, altre sono una sorta di medikit volanti. Ma Crash vola anche in altri livelli: in quello chiamato *The Sinking Feeling* salirà a bordo di una specie di zanzara gigante e dovrà affondare quattro navi antiaeree.

INDIANA CRASH E IL CARRELLO MALEDETTO

Chiunque abbia avuto un'avventura di tipo platform ha vissuto almeno un'esperienza su un carrello minerario, ma probabilmente nessuno ci ha passato più tempo di Indiana Jones. Crash ci viaggia piuttosto agilmente: la velocità non è assurda, quindi è piuttosto facile piegarsi di lato per raccogliere le mele o evitare le casse di Nitro.



// Bandicoot questo sconosciuto

È da quando uscì il primo gioco di Crash Bandicoot che tutti si domandano: ma che animale è Crash?!



10 volte ho risposto, specialmente in sede di Pitonate, che era qualcosa di simile al dingo, il cane selvatico australiano. Ma proprio un lettore/amico australiano, Mario (ok, è italiano trapiantato in Australia...) mi ha smentito, dicendo che il bandicoot è... un **bandicoot**! Facciamo allora chiarezza sulla natura di questo personaggio che, se non altro, si rifà a un animale realmente esistente, mica come **Rayman** che nessuno sa cos'è!

▼ Crash fa il suo ingresso nel mondo delle corse: una macchina del circuito Nascar è sponsorizzata dalla Universal, che trova gustosa l'idea di associare Crash a un veicolo da corsa. Erano i tempi di **Crash Team Racing**, il gioco di kart ambientato nel mondo di Crash Bandicoot.



Lo dicevamo noi che le mele Wumpa erano allucinogene! Guardate gli occhi di Crash!



LONG NOSED BANDICOOT



Peramele Nasuta

Proprio la definizione latina del bandicoot ci dà un indizio sul perché sono state scelte le mele **wumpa** (chiaramente allucinogene, basta guardare il colore!) come 'cibo' per Crash. Il bandicoot dal naso prominente, questa la definizione corretta, vive su tutta la costa est dell'**Australia**, da nord a sud, arrivando persino a trovarsi in **Tasmania**, un'isola meridionale nella quale si pensa condivida un legame di parentela con il diavolo della Tasmania, appunto. Ci sono in tutti **ventuno** specie di bandicoot, e quella dal naso prominente è una delle undici più comuni. Come i canguri, saltella grazie ai possenti muscoli delle zampe posteriori, benché sia 'leggermente' più piccolo di un canguro: le sue dimensioni variano da 12 ai 17 pollici e non arriva a pesare più di un chilo; fate il rapporto con il vostro monitor la cui diagonale è,

presumibilmente, di 14 pollici... Vive nelle **foreste pluviali** prevalentemente di notte, nutrendosi di insetti; di giorno si ripara in **tane** o piccoli tunnel sotterranei. Vive da solo e non cerca la compagnia di altri bandicoot se non nella stagione degli amori. In caso di combattimento (per il territorio o per una femmina), il bandicoot si affida alle sue zampe portanti e usa il **morso** solo come ultima risorsa. Un animaletto pacifico, insomma!



UN BANDICOOT IN GIRO PER IL MONDO

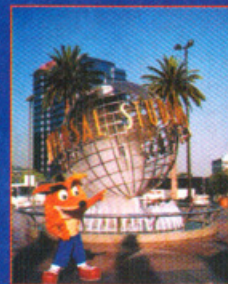
Le origini di Crash risalgono al '94, quando **Jason Rubin** e **Andy Gavin** della Naughty Dog cominciano a lavorare sul progetto Crash. Ci vogliono due anni prima che il gioco venga terminato, ma finalmente, nell'agosto del **1996**, la Sony approva il gioco e **Crash Bandicoot** fa la sua comparsa sulla PlayStation. Essendo la mascotte della console (anche se questo non è mai stato confermato ufficialmente da nessuno), Crash si è trovato più di una volta a simboleggiare tutto il lifestyle che la PlayStation rappresenta, comparando in centinaia di situazioni diverse. Quello che volgiamo fare è presentarvi una galleria di situazioni nelle quali Crash è stato 'invischiato', una specie di retrospettiva storica sul personaggio per onorare il suo arrivo sulla PS2... e chissà mai che non scopriate qualcosa che non sapevate!





▲ Crash e i suoi compagni di viaggio finché è rimasto un marchio Sony: **Parappa the Rapper**, un cane che canta, e **Spyro the Dragon**, ovvero le due altre mascotte non ufficiali della PlayStation.

Crash nella sua nuova casa: ▶ dovuto l'omaggio alla Universal Interactive, il nuovo publisher di Crash Bandicoot. Il nuovo gruppo di sviluppo si chiama **Traveller's Tale** e ha oltre dieci anni di trascorsi nel mondo dei videogiochi. Dei Traveller's ricordiamo **Rascal**, **Muppet Race Mania**, **A Bug's Life**, **Toy Story 2** e **Sonic 3D**.



◀ Il Crash americano (a destra) incontra il suo corrispondente nipponico che stranamente non ha gli occhi a mandorla.



▼ E3 1999: fuori dall'esposizione un gigantesco cartellone pubblicitario mostra Crash in compagnia di avvenenti signorine nella piscina di una limousine (!!). La campagna di advertising copriva tutta Los Angeles e compariva persino sui pullman e gli autobus!



▲ Alla festa della Sony in occasione dell'E3 del 1999, Crash faceva bella mostra di sé sotto forma di gigantesco pupazzo gonfiabile appeso al soffitto degli Studios della Columbia. Inquietante...



◀ Crash e il suo creatore: **Andy Gavin**.

Lei è **Megumi Hosoya**, il genio giapponese del marketing che ha inventato la campagna pubblicitaria chiamata **Crash Dance**, che ha riscosso talmente tanto successo da convincere la Naughty Dog a inserire il ballo come elemento di gioco in **Crash 2: Cortex Strikes Back** e **Crash 3: Warped!**



GIOCHIAMO CON CRASH

Il successo del franchise di Crash si estende anche al mondo delle **action figures**: esce una serie di pupazzetti con le fattezze del marsupiale e dei suoi comprimari. Ognuna di queste lo ritrae, come vuole la prassi, in una situazione diversa. Ce n'è per tutti i



gusti: dal Crash volante a quello sulla moto, da Coco in versione selvatica a quel pazzo di N-Gin. Il nostro preferito è chiaramente **Dingodile**, il coccodrillo che non piange.

www.gam



GAME A

- NEWS
- ANTEPRIME
- RECENSIONI
- CHEAT
- SOLUZIONI
- DOWNLOAD
- SPECIALI
- NEWSLETTER
- VIDEO

[illegible]

LA SALA GIOCHI
Oltre 100 giochi
on-line gratuiti
e divertentissimi.

L'ON-LINE GAMING
I server più veloci
della Rete, per
sfide mozzafiato
a Quake, Unreal,
Tribes e molti altri.

VIDEOGIOCHI DI CLICK!

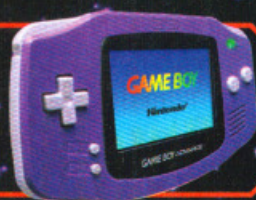


earena.it

PLAY 2



GAMEBOY



X-BOX



RENA.it

IL DIVERTIMENTO

Se vuoi chattare,
scrivere nel Forum,
'scrutare' il Babe-O-
Rama, dire la tua nei
sondaggi, avere
INTERNET GRATIS,
inviare le cartoline
virtuali ai tuoi amici,
conoscere in
anteprima le
novità DVD.

GAME ARENA

SALA GIOCHI

ULTIMI ARRIVI

- BARCODE** - SPORT - LOGICA - CARTE - TRIVIOLO - AVVENTURA
- ULTIMI ARRIVI**
 - BARCODE**
 - Il gioco contiene...
 - Non si sa...
 - Alcune...
 - SPORT**
 - Corse...
 - Alcune...
 - LOGICA**
 - Il gioco...
 - Alcune...

TUTTI I GIOCHI

CONSOLE

PC

PLAY 2

GAMEBOY

X-BOX

CD-ROM

DVD

ALTRI

GAME ARENA

COSA HANNO IN COMUNE

GAME ARENA CHAT

SERVERI / NEWSLETTER / TRIVIOLO / CLAN / ON LINE GAMES / AREA WEB

CHAT

TRIVIOLO

CLAN

ON LINE GAMES

AREA WEB

K PC GAMES. 6 IN EDICOLA

CLICCA PER VEDERE I CONTENUTI DI QUESTO MESE

Fifa 2002

DI LUCIO PROSPERI

- A favore**
- Database sterminato e piuttosto completo
 - Sonoro di livello
 - Introduce delle novità...
- Contro**
- ... la maggior parte delle quali 'rivedibili'
 - Grafica mediocre
 - Sistema di gioco migliorabile



Planet Voto

71

A voler tirare troppo la corda si rischia di spezzarla... Dopo anni di strapotere assoluto, anche la serie di FIFA comincia ad accusare il passare del tempo.



Il mondo dei videogiochi sempre più spesso viene accostato, per motivi differenti, a quello del **cinema**. Gli 'scambi' tra i due passatempi preferiti delle popolazioni di tutto il mondo sono diventati sempre più frequenti, e sia le pellicole che i games se ne sono avvantaggiati. Purtroppo c'è una legge del cinema che comincia a poter essere applicata anche a computer e console: spesso i **sequel** di un determinato titolo offrono una qualità inferiore rispetto ai primi episodi. La storia che un tempo valeva per **Rocky**, **Rambo** e **Jurassic Park**, adesso può essere applicata alla perfezione anche a **FIFA 2002**.

DALLE STELLE...

Per anni abbiamo dibattuto se fosse meglio la serie di **FIFA** o quella di **ISS**... e per anni nessuno è stato in grado di dare una risposta. Questo perché i due giochi – sebbene trattassero la stessa 'materia', il **calcio** – erano profondamente diversi e



▲ Ecco un rigore ben battuto... Credo che Salas dovrebbe imparare qualcosa da me!

andavano a soddisfare le esigenze di due tipologie di giocatori: gli appassionati dell'**arcade** e quelli della **simulazione**. Evidentemente, negli ultimi tempi chi preferiva un gioco di calcio più vicino alla realtà ha avuto il sopravvento (questo spiega il grande successo di **ISS Pro Evolution 2**), cosa che ha spinto la **EA Sports** a intervenire e apportare una serie di modifiche su quella che, probabilmente, era la sua serie più 'immutabile'. Purtroppo per loro una così radicale trasformazione non è attuabile di colpo, passando da un estremo all'altro... e così questo **FIFA 2002** finisce con l'essere una sorta di via di mezzo, un ibrido che corre seriamente il rischio di scontentare tutti! La modifica più significativa, infatti, riguarda proprio il **gameplay** e in particolar modo il **sistema di controllo**. Chi ha giocato ai



▲ La più grande innovazione di FIFA 2002: la gestione della forza dei passaggi.



▲ Una spettacolare rovesciata di Andy Cole, forte attaccante del Man. Utd.

precedenti episodi, saprà benissimo che parte del successo di FIFA era legato alla relativa facilità con cui si riuscivano a eseguire passaggi, tiri spettacolari e colpi a effetto. Ebbene, nell'episodio targato 2002 il sistema di **passaggi e tiri** è stato cambiato, con l'introduzione della **barra di potenza**. Questo vuol dire che per servire la sfera a un vostro compagno dovete indirizzare verso di lui e contemporaneamente calibrare la **forza del tocco**. In altre parole, organizzare il gioco non risulterà più immediato ma vi costringerà a fare tutto con maggior attenzione. Peccato però che questa innovazione non porti alcun tipo di beneficio alla precisione generale, e soprattutto lasci l'impressione che 'tutto sia cambiato per lasciare le cose come stavano'...

... ALLE STALLE?

Dopo un primo momento di smarrimento, infatti, si comincia a notare che la difficoltà di passare il pallone non è legata all'introduzione del nuovo sistema e alla necessità di fare pratica. Il problema sta a monte e tira in ballo una certa **imprecisione** di fondo che va a sommarsi alla poca chiarezza che si ha osservando il terreno di gioco.



▲ Il database, tranne qualche lieve imprecisione, si mantiene su livelli davvero elevati.

Incredibile a dirsi, la **realizzazione grafica** è infatti senza dubbio peggiorata, soprattutto a livello di **definizione** dei vari calciatori: l'impatto con il match è molto deludente, così come i movimenti degli atleti non lasciano certo di stuco per realismo o completezza dell'animazione. La **grafica** appare più spartana, come se fosse stata privata delle finezze stilistiche e dell'attenzione al **dettaglio** dei capitoli precedenti. Inoltre, fatto a dir poco inaudito visto il diminuito dettaglio, spesso e volentieri il gioco presenta il conto di fastidiosi **rallentamenti**... Intendiamoci, se la cosa avvenisse nelle più intricate e affollate situazioni in area di rigore si potrebbe chiudere un occhio e considerarla 'fisiologica'. Ma qui si parla di una scattosità generale, cui non è facile attribuire la paternità! Il cerchio poi si chiude analizzando i **modelli** dei vari giocatori, davvero troppo lontani dalle controparti reali e tutti eccessivamente simili tra loro e spigolosi...

Insomma, vi potrà sembrare incredibile, ma **FIFA 2002** tocca proprio dove i suoi predecessori davano il meglio di sé: nella **realizzazione tecnica**! L'unica cosa che si salva è il **sonoro**, davvero ben realizzato e in grado di offrire una buona miscela tra effetti da stadio e la **telecronaca** della (ormai ex) coppia fissa Bulgarelli-Caputi.

BERGAMO O ATALANTA?

Detto della profonda delusione legata alla realizzazione tecnica, ben lontana non solo dai gloriosi fasti della serie ma anche dall'offrire un livello superiore alla mediocrità, dobbiamo perlomeno notare come il **database** sia estremamente curato e dettagliato, con un miglioramento sensibile rispetto al capitolo 2001.

Innanzitutto sono stati corretti gli errori più marchiani (finalmente i nerazzurri di Bergamo sono tornati a essere l'**Atalanta**) e le rose delle varie formazioni presentano errori assolutamente trascurabili e senza dubbio legati ai **tempi di produzione** che non hanno permesso d'includere i trasferimenti dell'ultima ora (con il mercato sempre aperto,



▲ I giocatori esultano in modi molto diversi e piuttosto coreografici.

riuscire ad avere squadre perfette è praticamente impossibile... per fortuna c'è sempre l'**editor** che consente di mettere le cose a posto, con un po' di pazienza e un almanacco bello aggiornato!). Come sempre vastissima la scelta di **tornei** e competizioni, vero fiore all'occhiello di **FIFA**: quest'anno, oltre ai campionati nazionali e alle coppe europee, potrete anche affrontare la lunga trafila delle **qualificazioni mondiali** (in attesa della versione *ad hoc* per il mundial di Corea e Giappone che - stando alle indiscrezioni di queste ore - dovrebbe vedere la luce solamente per le console di nuova generazione, Xbox compresa). Quest'anno, però, tutto questo succulento contorno non riesce a coprire le magagne della portata principale, e dopo aver 'assaggiato' questo **FIFA 2002** non si può che restare con l'amaro in bocca...

A questo punto sorge spontanea la domanda: ma alla EA Sports hanno davvero fatto un affare a tentare di cambiare il loro gioco più celebre? Certo, noi in passato abbiamo spesso criticato l'immobilismo della software house americana, che si cullava sulle vendite straordinarie di ogni edizione, aggiornando il database e poco altro. Ma almeno, chi decideva di 'tirar fuori la centomila' sapeva esattamente cosa aspettarsi una volta scartata la confezione e inserito il CD nella Play... ed evidentemente era soddisfatto di ciò che si trovava tra le mani! Quest'anno le cose rischiano seriamente di non andare così! Senza dubbio **FIFA 2002**

STADIO MIO, PER PICCINO CHE TU SIA...

Il 'decadimento' di **FIFA 2002** rispetto al passato si può notare anche dalla limitatissima presenza di stadi nei quali disputare le proprie partite. Nella scorsa edizione, infatti, facevano la loro bella presenza tutta una serie di **stadi** reali, ottimamente riprodotti e addirittura caratterizzati da brevi filmati introduttivi. Quest'anno (ma le avvisaglie già si erano avute con l'edizione 2001) sono presenti solamente **cinque** impianti, facilmente riconducibili ad altrettanti stadi reali, ma comunque assolutamente anonimi. Il perché di questa scelta è inspiegabile... a meno che le società di calcio non abbiano deciso di far pagare anche per lo sfruttamento dell'immagine del loro campo!



venderà tantissimo - anche perché su PSX non avrà più i concorrenti di un tempo, ormai concentratissimi sulla PS2 - ma probabilmente non lascerà lo stesso grado di soddisfazione delle passate edizioni.

ALTARE O POLVERE?

In buona sostanza, questa volta alla **EA Sports** la ciambella è riuscita senza buco... il gioco, infatti, risulta essere un ibrido tra una simulazione molto accurata e un gioco arcade. E come spesso succede, quando l'obiettivo è quello di attrarre due categorie di appassionati così distanti tra loro si corre il rischio di scontentare tutti.

Sicuramente le vendite alla fine daranno di nuovo ragione alla casa statunitense, ma questa volta non possiamo non far notare come **FIFA 2002** sia un gioco **mediocre** e realizzato frettolosamente, del quale si può sicuramente fare a meno... Evidentemente le attenzioni della divisione sportiva della Electronic Arts erano maggiormente rivolte alle versioni PS2 e PC!



Men in Black Crashdown

DI CHRISTIAN PETTINI

- A favore**
- Dinamica collaudata ed efficace
 - Ottima risposta ai comandi (garanzia del genere)
 - Efficace strutturazione in missioni
- Contro**
- Scarso coinvolgimento, ritmo sballato
 - Grafica amara



Planet Voto

73

Men in Black è stato un buon film e un pessimo tie-in. Ma la buona idea di fondo, di una squadra speciale che usa armi ipertecnologiche per gestire i rapporti con gli alieni che sono in mezzo a noi, produce ancora frutti gustosi e saporiti come i melograni dell'orto di mio padre. Solo che i melograni sono pure belli a vedersi. Questo MIB Crashdown, invece, no.



Io ricordo bene il film **MIB**, perché lo vidi al cinema. Fu uno degli eventi dell'anno (a livello cinematografico, ovviamente) e il solito mix di trama, sceneggiatura spumeggiante, attori, contorno di gadget e canzone, in effetti, ne faceva un prodotto adeguato al ruolo di 'fenomeno' che aveva ancor prima di uscire. Ora torna, ridimensionato nell'importanza, con un videogame che ne salva l'idea di fondo. Premetto che per scrivere questa recensione mi sono rivisto il film (bella scusa per sbraccarmi un altro DVD, che trasforma alcuni effetti speciali in un piacere per gli occhi) e sto scrivendo in sottofondo la canzone che **Will Smith** cantò per l'occasione. Canzone che godeva di un video d'eccezione, con un **alieno** perfettamente animato che ballava insieme al grande Smith.

PLEASE STEP BACK, I SAID STEP BACK!

I MIB, ovvero **Men in Black**, ovvero Uomini In Nero, sono i membri operativi di un'agenzia speciale che si occupa della gestione dei **rapporti con gli alieni**. Il mondo, come ci viene rappresentato, è pieno di alieni che per solito vivono

pacificamente in mezzo a noi. Hanno sembianze umane e conducono un'esistenza del tutto paragonabile a quella di un qualunque terrestre D.O.C. Tuttavia, la squadra serve per tenere sott'occhio questi alieni da due cose principalmente. Dalle loro **intemperanze** in primis (alcuni sono



irascibili e litigiosi, e i MIB non possono permetterlo, stando lì sostanzialmente per difendere la Terra e i suoi naturali abitanti); ma anche dalla diffusione di questa **notizia**. Noi terrestri - o almeno i terrestri che non hanno visto il film - ignorano che, dietro sembianze umane, alcuni sono in realtà degli alieni. Per esempio, il fruttivendolo di fiducia o il parrucchiere di nostra madre potrebbe essere un alieno. E se lo fosse il parrucchiere di mia madre, ci crederei: un indizio grave, preciso e concordante, che ha valore di prova, è che vuole fare in modo che le capigliature delle sue clienti imitino quelle delle donne del suo pianeta originario. Dobbiamo continuare a ignorare questa realtà.

KARMO, STAI CALMO

In particolare, il presente immaginato e tratteggiato dal videogame è un po' diverso; conta un numero abbastanza alto di alieni che rompono i marò e la nostra attività rifuggerà da qualunque intenzione diplomatica. Non dobbiamo andar lì a trattare con loro, "su, dai, non fare così", "guarda che stai esagerando". Li dobbiamo **terminare**: per usare un termine adeguato,

◀ La povertà poligonale e texturale con cui sono costruite le aree di gioco la vedete da soli...



▲ Il 'memosordin' in dotazione a tutti gli agenti della MIB: se un umano entra in contatto con un alieno, questo strumento serve a fargli dimenticare l'incontro.

e che mi piace tanto.

Il gioco si concretizza in uno **shoot'em up in prima persona**. Una dinamica di gioco ben nota a tutti, seppur non molto diffusa su PSOne. Questa dinamica garantisce sempre un grande **dinamismo** e, proprio perché inquadrata 'dagli occhi del protagonista', diciamo che è immersiva, e coinvolgente, per definizione. Altra caratteristica di cui godono gli shooter in soggettiva è la **risposta ai comandi**, che è sempre precisa, immediata, confortante. Ma il gioco non è, secondo la vecchia scuola dei Doom & cloni, un "vù e ammazza". Infatti il gioco è strutturato in **missioni**, durante le quali non dovrete solo sparare, ma anche **cercare**, risolvere



▲ Ehi! Lo vedete quell'altro alieno, lì sulla destra, mimetizzato dietro i computer?



▲ Che gentili: si sono messi in riga. Una sventagliata e via.

lievissimi **indizi** e portare a termine specifici compiti (trova X, vedi che succede nel posto Y, recupera l'oggetto Z). Niente a che vedere con uno pseudo-adventure in soggettiva come è stato l'ultimo 007, più vicino all'ultimo **Medal of Honor Underground** per quanto riguarda proprio lo svolgimento dell'azione, per quello che dovette fare insomma.

C-12... NON È UNA VITAMINA!

La **grafica** è quella che potete 'ammirare' nelle immagini. È proprio malvagia. Ma malvagia di brutto. Non c'è praticamente nulla che vada. A parte, forse, la **fluidità** dello scrolling. In effetti il gioco è rapido e il video scorre senza particolari problemi, sostenendo il buon sistema di controllo. Le texture e le costruzioni poligonali non riescono a rendere ambienti verosimili, tantomeno gradevoli. Questo rovina il lavoro fatto in sede di 'sceneggiatura', diciamo, di pianificazione delle missioni. Infatti diventa grave, se vi dicono "andate all'ospedale a proteggere il malato X" e poi vi ritrovate in una locazione assolutamente anonima, che potrebbe benissimo essere una scuola, piuttosto che gli spogliatoi dello

stadio del baseball o un grande magazzino pieno di elettrodomestici usati. E questo rovina anche la fase di gioco, l'esperienza giocata, perché non vi sentite sufficientemente coinvolti. Il **look** degli alieni è adeguato e fantasioso, ma il numero di poligoni impiegato per disegnarli è assai basso. I bonus sono identificati da **effetti di luce** abbastanza banali, che tuttavia costituiscono - o meglio, 'vorrebbero costituire' - la chicca del gioco.

LA MATERIA DEL CONTENDERE

I problemi di **MIB** non si fermano a quelli, pur gravi, del reparto cosmetico. Infatti, accanto a una buona longevità e a un contorno interessante, accanto a un **sistema di controllo** valido, completo, efficace e preciso, ci sta una grave lacuna. La stessa che colpiva Medal of Honor Underground: il gioco manca di **mordente**. Purtroppo il coinvolgimento

garantito a priori da un approccio in prima persona come quello adottato da questo **Crashdown**, viene rovinato da un **ritmo di gioco** abbastanza sballato. Gli **scontri** con i nemici non riescono a coinvolgere: sono troppo scemi, affrontarli è troppo banale, quasi un'operazione di routine, equivalente all'abbassamento di una leva. E, quando non è così, i problemi nascono perché i bastardi **saltellano** come dei matti e prendere la mira diventa rognoso e insopportabile. Ed è un peccato, perché la struttura

del gioco è abbastanza originale e la **giocabilità**, intesa come mera rispondenza ai comandi e come azioni effettuabili, è di valore. Per tacer, comunque, del marchio MIB, che garantisce un background, già precostituito, che è vincente e adeguato per un videogioco dal gameplay come questo.



IL RESIDENT EVIL DEI POVERI

Resident Evil è stato un gioco mitico, che ha di fatto sancito la nascita di un nuovo genere, andandone a costituire il template, il parametro, il riferimento. Logico che molti giochi si sarebbero ispirati & adeguati alla nuova dinamica, copiandola, per offrire un gameplay sia nuovo che avvincente. Se prima un tie-in, al tempo del sedici bit, era un arcade a scorrimento (con fasi di guida, come l'ispiratissimo **Batman**, di Ocean), oggi è un platform soprattutto se la pellicola di riferimento è un cartoon, oppure, ma più raramente, un arcade 'alla Resident Evil'. Questo per dire che il 'vero' gioco ufficiale di MIB - il film - NON è questo, ma quello che uscì in contemporanea con il film, diversi anni fa. Ma sempre su PlayStation. Era un **arcade adventure** con schermate fisse, ricco di... di nulla. La **grafica** pessima amplificava problemi di giocabilità - gravi di per loro - e una pessima gestione dell'**inventario** faceva coppia fissa con una risposta ai comandi che rendeva deleterie le fasi concitate. Ve lo segnalo 1) perché sono sadico e 2) per dovere di completezza. Ma soprattutto per il punto uno. Bwahahaha...!!!



Casa: **Cryo**
Sviluppatore: **Interno**

Genere: **Avventura punta e clicca**
Numero giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, Mouse**

Egypt II



DI **CHRISTIAN PETTINI**

A favore

- Ricostruzione ineccepibile dell'antico Egitto
- Trama intrigante

Contro

- Ritmo troppo lento
- Tensione e coinvolgimento non ai massimi livelli
- Approccio grafico assai discutibile (come sempre...)



Planet Voto

70

PROVA PLANET



Egypt II è la seconda avventura punta-e-clicca sviluppata dal team francese dei **Cryo** e ambientata nel Paese sabbioso; si tratta del seguito semi-ufficiale di un altro game di qualche anno fa, che in Francia (giusto lì) vendette oltre ventimila copie. Questo II ci cala nell'Egitto del 1360 avanti (tutta!) Cristo, e ci fa vestire i panni di **Tifet**. Uhm! Sto correndo troppo! Allora, andiamo con ordine...

La Cryo torna sulla scena del delitto... anche se a distanza di qualche annetto... E noi pure, con lei, torniamo in Egitto, per un'altra pericolosa storia. Da vivere nei panni di Tifet, una sacerdotessa pratica di medicina e malattie. Manca il ritmo, ma non il coinvolgimento in questa nuova avventura!



▲ Il tempio è una delle locazioni più importanti. Qui effettueremo la maggior parte delle nostre ricerche, e faremo le scoperte più... diciamo 'significative'...

NIENTE PIRAMIDI OGGI A PRANZO...

Nel 1360 a.C., **Heliopolis**, la Città del Sole, centro del sapere, è una delle più importanti città dell'Egitto. Un'epidemia terribile minaccia di eliminare i suoi abitanti, votati al culto del dio Ra; **Tifet**, giovane sacerdotessa di **Sekhmet** (dea delle malattie e della

medicina), riceve uno strano messaggio dal padre, che si dice malato. Capace e padrona delle proprie conoscenze, si getta alla ricerca di un rimedio che possa salvare lui e gli altri abitanti. Il gioco vi immergerà nell'Egitto dell'epoca grazie alla meticolosa **ricostruzione** (fatta con l'aiuto di due eminenti egittologi) e alla trama fatta di **intrighi**, misteriose rivelazioni e strane sparizioni; a un certo punto, nel tempio di Atum Ra, scoprirà le trame del potere e della religione.

Tutto ciò avverrà con il collaudato sistema Cryo del **punta e clicca**, che permette uno sviluppo dal ritmo pure troppo lento, ma che piace agli utenti più riflessivi.

LA CITTÀ



L'icona **Mappa** che compare nell'area di gioco permette di accedere a una schermata che presenta la mappa della città; da qui è possibile selezionare il **luogo da visitare**. Con il procedere del gioco e sbloccando gli indizi, piano piano si 'sbloccano' altre aree cui potrete accedere da qui.

E I FILMATI?

Sì, in effetti le fasi non interattive sono costituite da filmati. Tutti ricostruiti tramite una bellissima grafica

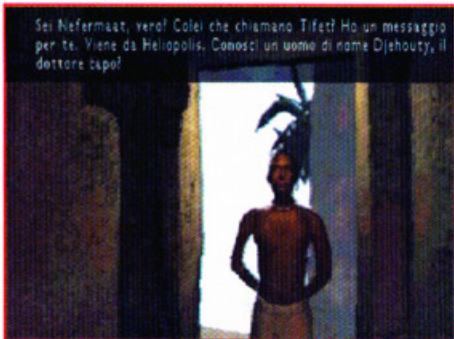
tridimensionale, sono di ottima qualità. Potete vedere alcune sequenze tratte dalla introduzione, che ci illustra lo

stato di degrado e triste solitudine in cui versa la città di **Heliopolis**, colpita dal male che dobbiamo fronteggiare.





▲ L'inventario è davvero semplice e lineare. Abbiamo gli oggetti in fila, in basso, lungo l'asse orizzontale che possiamo scorrere a destra o a sinistra. Poi, possiamo combinare gli oggetti fra loro o usandoli su altri che si trovano nel gioco semplicemente spostandoli.



▲ Il gioco è integralmente tradotto in italiano. La parte testuale è accompagnata da un commento audio di onesta fattura.



SOLO PER GLI APPASSIONATI DEL PUNTA E CLICCA

Dov'altro possono guardare gli appassionati delle avventure iper-classiche come questa? Ve lo dice Christian 'A' Pettini (dove 'A' sta per 'Avventuroso'). Le avventure punta-e-clicca su PSOne non sono infine poche. Proprio Cryo ha cominciato, portandoci **Atlantis** (che sarebbe stato ripreso, nella trama, da un'avventura molto arcade di Disney di cui vi parliamo in questo numero) ed **Egypt** (il prequel di questo). Altro consiglio è per **Cina - Crimini nella città perduta**, con un'ottima trama e una sezione interattiva ricca, interessante e ispiratissima; sempre da Cryo. Accanto al team di sviluppo appena citato, c'è un'altra grossa casa che si occupa di avventure punta-e-clicca, che sfrutta i medesimi meccanismi (grafica in prima persona e possibilità di esplorazione visiva dell'ambiente circostante) ma elimina del tutto la parte a latere, quella enciclopedica, per concentrarsi sul gioco. La casa in questione è la **Canal Plus Multimedia**, cui dobbiamo i due **Dracula** (recentissimo il secondo, risolto in questo stesso numero), dotati di una ambientazione supersuper. Altro titolo C+, molto buono per ambientazione e linearità del gameplay, è **Louvre - Il mistero del museo**. Infine, per chi ama le avventure in stile Maniac Mansion, c'è - e da non perdere, per l'intelligenza e le forti dosi massicce di umorismo - il bellissimo **Discworld**, uscito in tre beate puntate.

Le schermate sono statiche, ma permettono una interazione approfondita grazie alla possibilità di **muovere la testa** e analizzare tutti gli **oggetti** presenti su schermo. La forma del puntatore varierà ogni volta che c'è qualcosa con cui interagire, assumendo sembianze di una **freccia** (che vuol dire che 'potete muovervi', avanzare o oltrepassare un passaggio), una **mano** (sta per "prendi", come è intuibile), un **occhio** ("guarda attentamente", per analizzare qualcosa) o cose così.



▲ Gli ambienti sono resi con una grafica che, a livello statico, è davvero sensazionale, e bellissima nel suo dettaglio e nella sua risoluzione.

TANTO CERVELLO E POCA AZIONE

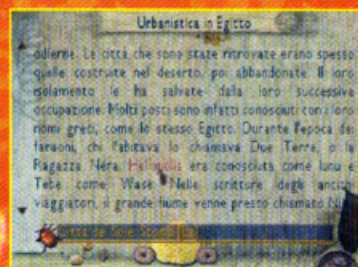
La **grafica** è molto buona a livello statico, perché le schermate presentano un elevatissimo livello di **dettaglio** e una risoluzione poc'altre volte vista su PSOne. È possibile ruotare la testa a **360 gradi** e... finché gli spostamenti avvengono sull'asse orizzontale non c'è problema. Ma purtroppo lo spostamento **in verticale**, che è possibile mandando in su o in giù il puntatore, provoca una **deformazione** innaturale di tutto l'ambiente. Ciò è irrealistico e - soprattutto - visivamente deleterio. Infatti l'ambiente NON è tridimensionale, e far sembrare tridimensionale ciò che non lo è equivale a prendere una foto di un ambiente e, storcendola, pensare di riuscire a vedere cosa c'è tutt'attorno. Come è classico dei Cryo, nel gioco è presente una ricca **sezione multimediale interattiva**, che approfondisce alcuni aspetti dell'antico Egitto e in particolare degli argomenti trattati all'interno del gioco (il ruolo delle donne, della religione, la medicina, le sacerdotesse ecc.). Questa guida è richiamabile in qualsiasi momento ed è di grande supporto al gioco, che ne beneficia in maniera completa e appagante. Giocare per davvero, in effetti, diventa quasi una 'esperienza culturale', e chi si avvicina a questo prodotto pensando solo alla parte giocata vera e propria, si perde qualcosa. La **trama** è lunga e complessa, e nel gioco c'è sempre un mucchio di cose da fare. Purtroppo il ritmo procede lento e il controllo, via pad digitale ma NON via stick del Dual Shock, non è perfetto; molto meglio disporre di un **mouse**, che semplifica di gran lunga la vita. Sfortunatamente non è sempre chiaro quello che deve essere 'il passo successivo', e questo lede un po' l'esperienza di gioco. Procederete infatti per tentativi, esplorando e movendovi, proprio come in un'avventura che più classica non si può. Solo per gli appassionati del **punta-e-clicca**.



▲ Il dito che punta in avanti vuol dire, intuitivamente, "vai avanti".

NEMMENO GLI ILLUMINISTI

Nel gioco vi è un **supporto multimediale** molto completo, che permette di conoscere l'Egitto di quel periodo storico (quello di **Amenofi III**, uno dei più ricchi e... Prosperi). Inoltre, non manca una sezione che illustra gli **status**



sociali, il ruolo delle **donne** e dei **sacerdoti** nella società egizia dell'epoca. Il testo funziona con i **link**: tutte le parole evidenziate in rosso portano a una scheda informativa che riguarda la parola scelta; in questo modo è possibile iniziare una ricerca e proseguire nelle direzioni volute sfruttando questo snello sistema di schede interattive collegate fra di loro.

Lucky Luke: Western Fever

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore

- Dinamica divertente
- Colori molto western
- Animazioni curate

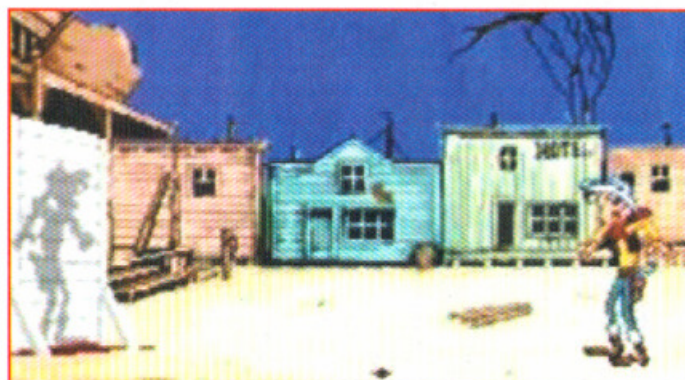
Contro

- Abbastanza elementare
- Ripetitivo

Vi ricordate di Lucky Luke, l'infallibile pistolero più veloce della sua ombra? Il già protagonista di cartoons, film e, appunto, videogiochi, torna sugli schermi della nostra Play...



Lucky Luke è un cartone animato, molto popolare al di là delle Alpi in direzione Francia. **Infogrames**, grande publisher francese anch'esso, ha deciso di sfruttarne il nome e il marchio per un videogame. Che NON è il videogioco in questione, ma il suo prequel. Infatti, quello recensito in queste smilze e furbe paginette è il



▲ *Nel gioco si spara! Poteva essere altrimenti, per un gioco ambientato nel Far West?*

SECONDO gioco ispirato alle gesta dell'eroe dei cartoni animati.

MA QUESTO LUCKY LUKE... CHI È? CHI LO CONOSCE??

Avete ragione! Io non vi ho parlato della vera identità di Lucky Luke! Un po' perché non lo so nemmeno io, un po' perché non ne

polemica, e non c'è nemmeno lo spazio. Comunque, dicevamo. Lucky Luke è il protagonista di un cartone animato per bambini ambientato nel Far West. Ha tutte le caratteristiche che deve avere per essere efficace: i **cactus**, i **saloon**, i **pistolieri**, gli **sceriffi**, le bellone, le **diligenze** e i treni ecc.

PER UN PUGNO DI DOLLARI? ALLA CONQUISTA DEL WEST? BALLA COI LUPI???

Tutte queste caratteristiche sono riproposte in un videogame, in

ho avuto il tempo. Allora: **Lucky Luke** è un pistolero, protagonista di mille (o cinquecento, insomma comunque tante) avventure che si svolgono nel vecchio West. L'ambientazione è quindi quella che siamo soliti vedere nei film con **Clint Eastwood**. O meglio, come siamo abituati a vedere nelle pellicole di Trinità: il cartone animato, europeo, gode infatti di quella 'ghettizzazione' tutta occidentale che prevede che i cartoni animati siano esclusivamente un prodotto per l'infanzia; al contrario di quello che succede in Giappone, ma non è questo il luogo per una



▲ *Il gameplay conta fasi differenti fra loro, che garantiscono una certa varietà.*

Planet Voto

69





▲ Capite cosa intendo quando parlo di 'look cartoon' e di 'aderenza alle atmosfere e allo stile del cartone animato'?

questo come nel prequel, con grande precisione e fedeltà. Sicuramente uno dei pregi maggiori di questo titolo è proprio l'**aderenza** al cartone animato. Tutto, a partire dal look, richiama i colori tipici di una pellicola animata. Gli ambienti sono tutti polverosi, con quei **colori** 'terra di Siena' che sono tipici delle ambientazioni western. Oddio... Siena è in Toscana e non nel Wisconsin o nel Michigan... ma insomma, il concetto è chiaro, via. Parecchio belle sono le **animazioni**, sia dal punto di vista della qualità tecnica sia dal punto di vista... che sono divertenti, insomma!

DU DU GA GA

Dicevo prima che tutto richiama un **cartoon**. Anche il target. Il gameplay di **Lucky Luke Western Fever** è invero assai semplice: si concreta in un game in cui controllate (naturalmente) il buon Lucky e vi muovete nell'area di

gioco facendo quello che potete immaginare: sparate, affrontate i 'cattivi' ecc. La **dinamica** è divertente, anche grazie al controllo sul protagonista, che è sempre preciso e fedele. Il gioco, insomma, si lascia giocare bene, con piacere, e si trae godimento anche della discendenza cartoon che significa qualcosa come animazioni ineccepibili e divertenti, scenette e siparietti spassosi ecc.

OGNI INIZIO HA UNA FINE. IL GIOCO È BELLO QUANDO DURA POCO. UNA RONDINE NON FA PRIMAVERA.

Ma il gioco è **semplice**, molto. Pure troppo. Il target è decisamente basso, il gioco è al 100% scritto per un pubblico infantile. Dal livello di difficoltà abbastanza basso, al gameplay semplice e lineare, alla grafica, al fatto che c'è un cartoon



per bambini come fonte di ispirazione... Anche la **longevità** è tutto sommato abbastanza bassa (io l'ho finito in meno di due settimane ma giocandoci abbastanza poco, anche se con costanza, impegno e applicazione). Rimane un prodotto piacevole adeguato al momento 'di arretramento' che sta vivendo la PSOne, che sembra irrimediabilmente destinata a diventare una macchina per il divertimento dei più piccoli, lasciando alla sorellona maggiore, la PlayStation 2, il compito di divertire i fratelli più grandi, i genitori e gli zii.



▲ Ma ditemi voi: poteva mai mancare un treno, in un gioco ambientato nel Far West? No. E infatti c'è. Semplice e lineare.

AL PROFUMO DI LIMONE



Il gioco è un sequel. Diverso tempo fa uscì un **Lucky Luke** (parlo del Natale del 1999, lo scorso millennio!) che riassumeva una dinamica arcade, assomigliando in maniera decisa a questo secondo episodio. Allora come oggi, il prodotto si segnalava per l'**aderenza cartoon** dal punto di vista del look e per il target: il gameplay semplice e la giocabilità 'bidimensionale' lo rendevano perfetto per un pubblico composto da più **piccoli**.

PROVA PLANET



I migliori Giochi

PSone

ISS PRO EVOLUTION 2



(Konami): semplicemente il miglior gioco di calcio di tutti i tempi, per qualsiasi tipo di piattaforma.

VOTO: 95

n°4/aprile 2001 pag. 24.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



(Infogrames): grafica e atmosfera strabiliante per un'avventura inquietante con molti risvolti horror.

VOTO: 95

n°6/giugno 2001 pag. 30.

RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO



(Infogrames): delirante, divertente, ingegnoso ed esaltante. Ecco, in quattro parole, come definire le avventure di Ralph, alle prese con il furto di pecora e l'ira del cane pastore!

VOTO: 95

n°8/agosto 2001 pag. 28.

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

(Eidos): grafica da urlo, filmati da sballo e situazioni 'piccanti' per uno dei titoli più interessanti degli ultimi tempi.

VOTO: 91

n°5/maggio 2001 pag. 28.

TIME CRISIS PROJECT TITAN



(Namco): il gioco ideale per sfoderare la propria pistola

e far fuori un po' di terroristi. Necessarie mira e ottimi riflessi.

VOTO: 91

n°4/aprile 2001 pag. 28.

C-12 FINAL RESISTANCE



(Sony): uno degli ultimi grandi giochi per PlayStation; grande atmosfera e realizzazione tecnica di livello.

VOTO: 90

n°4/aprile 2001 pag. 32.

STRIDER 2

(Capcom): il sequel di uno dei giochi da bar di culto. Veloce, frenetico e divertente.

VOTO: 90

n°4/aprile 2001 pag. 41.

DANCING STAGE EUROMIX



(Konami): un nuovissimo simulatore di ballo, divertentissimo soprattutto se giocato in compagnia.

VOTO: 90

n°5/maggio 2001 pag. 38.

VANISHING POINT

(Acclaim): un racing game ricco di modalità diverse e realizzato con estrema cura.

VOTO: 90

n°5/maggio 2001 pag. 32.

DRACULA 2 L'ULTIMO SANTUARIO



(Canal Plus): un'avventura sempre sul filo della tensione e della paura... com'è logico che sia quando si ha a che fare con il Conte Dracula.

VOTO: 90

n°9/settembre 2001 pag. 12.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



(Acclaim): simulatore di acrobazie con la bicicletta. Piacevole e impegnativa variazione sul tema 'sport estremi', il cui capostipite resta sempre Tony Hawk. Per chi è alla ricerca di qualcosa di nuovo.

VOTO: 90

n°8/AGOSTO 2001 pag. 68.

FORMULA ONE 2001

(Sony): la storica serie di Formula 1 della Sony, aggiornata con tutti i piloti e le auto del campionato in pieno svolgimento.

VOTO: 89

n°6/giugno 2001 pag. 26.

FOOTBALL MANAGER CAMPIONATO 2001



(Codemasters): rivivete le emozioni del campionato appena concluso, dimostrando la vostra abilità come allenatori.

VOTO: 89

n°5/maggio 2001 pag. 36.

THE ITALIAN JOB

(SCI): da un film degli anni Settanta, con protagonista Michael Caine, un racing game alla Driver nel quale completare una serie di missioni, non propriamente legali...

VOTO: 88

n°10/ottobre 2001 pag. 24.

X-MEN MUTANT ACADEMY 2



(Activision): un picchiaduro con tutti i più grandi eroi della serie degli X-Men, da Wolverine a Magneto.

VOTO: 88

n°10/ottobre 2001 pag. 20.

Eccoli: sono i migliori giochi usciti negli ultimi tempi per PSX e PS2. Sono quei giochi che non possono mancare nella collezione di un giocatore degno di questo nome! Questa agile guida vi permette di valutare immediatamente quali titoli meritino la vostra attenzione!

Play2

GRAN TURISMO 3 A-SPEC



(Sony): il capolavoro è finalmente arrivato! Il primo gioco in grado di regalarvi emozioni e di sfruttare come si deve la potenza della PS2. Non averlo è un crimine contro l'umanità!

VOTO: 9

n°8/agosto 2001 pag. 34.

ONIMUSHA WARLORDS



(Electronic Arts): il survival horror trasportato ai tempi del Giappone medievale e della leggenda dei Samurai.

VOTO: 75

n°7/luglio 2001 pag. 55.

EXTERMINATION



(Sony): gioco d'azione che strizza l'occhio alla saga di Resident Evil, condandola con abbondante presenza di creature disgustose.

VOTO: 75

n°6/giugno 2001 pag. 57.

NBA LIVE 2001

(EA Sports): la EA nuovamente a canestro, grazie a un titolo graficamente

ben fatto e divertentissimo in multiplayer.

VOTO: 75

n°4/aprile 2001 pag. 58.

CRAZY TAXI



(Sega): la conversione di uno dei giochi Dreamcast più divertenti: a bordo di un taxi, portate personaggi incredibili in giro per la città e guadagnate facendo le acrobazie più folli!

VOTO: 75

n°7/luglio 2001 pag. 53.

ZOE ZONE OF THE ENDERS

(Konami): filmati spettacolari e grafica incredibile, per uno sparattutto con protagonisti i fratelli minori di Gundam.

VOTO: 75

n°5/maggio 2001 pag. 54.

TOKYO EXTREME RACER ZERO

(Genki): una folle corsa per le strade di Tokyo, per dimostrare alle bande rivali chi è il vero re della strada! Un frenetico racing game davvero ben fatto e divertente.

VOTO: 75

n°9/settembre 2001 pag. 40.

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X



(Capcom): un grande classico, uno dei giochi che hanno fatto la storia della PSX, sbarca sulla PS2, con il suo carico di zombie e di terrore!

VOTO: 7

n°9/settembre 2001 pag. 36.

BLOODY ROAR 3



(Hudson): picchiaduro 'double face', nel quale potrete sfruttare la capacità dei vari lottatori di trasformarsi in uomini-belva. Realizzazione tecnica di assoluto livello.

VOTO: 7

n°8/agosto 2001 pag. 38.

EXTREME G3

(Acclaim): in attesa di Wipeout Fusion, un folle e velocissimo (attenzione alla nausea incombente!) racing game, a bordo di mezzi che altro non sono che un incrocio tra una moto e un razzo!

VOTO: 7

n°10/ottobre 2001 pag. 34.

SPY HUNTER



(Infogrames): James Bond incontra Michael Schumacher! Un racing game nel quale l'abilità al volante è importante quanto la precisione nello sparare.

VOTO: 7

n°10/ottobre 2001 pag. 38.

Potrete trovare l'elenco completo dei giochi recensiti sul nostro sito www.gamearena.it/planetplaystation



ACCESSO DIRETTO AL MONDO PLAYSTATION 2

play2

magazine



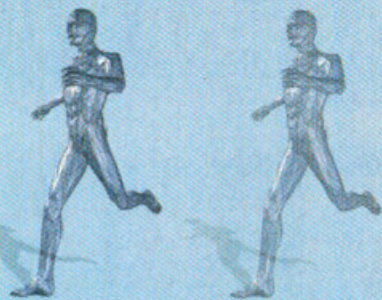
PRO SOCCER EVOLUTION

FIFA 2002

THIS IS FOOTBALL 2002

PARTITA A TRE:

IL CALCIO MIGLIORE È SU PS2



PARTITA A

A CURA DI LUCIO PROSPERI

FIFA 2002

Il campionato è entrato nel vivo... non solo negli stadi (o nelle pay TV) di tutta Italia, ma anche sulle vostre PS2. Arrivano infatti (praticamente in contemporanea) i tre giochi destinati a contendersi la palma del più bel gioco di calcio di tutti i tempi!

Tempi felici per tutti gli appassionati di giochi di calcio! Obiettivamente, con l'uscita della PS2 ci attendevamo fin da subito qualche titolo che potesse soddisfare la nostra smania di fanatici del soccer... e invece abbiamo dovuto attendere praticamente un anno per poter mettere le mani su un 'trittico' di qualità, dopo i clamorosi passi falsi del pessimo ISS 2000 e del mediocre FIFA 2001! E per venire incontro alla nostra passione si sono mobilitate quelle che probabilmente sono le tre più importanti software house del mondo, **Electronic Arts**, **Sony** e **Konami**, ognuna calando il suo 'asso di briscola': **FIFA 2002**, **This is Football 2002** e **Pro Soccer Evolution**.

In queste pagine, dunque, trovate una panoramica sui tre giochi destinati a sfidarsi in un appassionante campionato nel campionato... Noi, il nostro scudetto lo abbiamo assegnato; e per voi, chi merita di cucirsi il triangolino tricolore sulle magliette (virtuali)?

CASA: EA SPORTS

N° GIOCATORI: 1-4

TARGET: DAI 10 AI 50 ANNI

COMPATIBILITÀ: DUAL SHOCK (ANALOGICO E VIBRAZIONI), MULTI-TAP

PS2 VOTO: 6

Discreta realizzazione grafica, grande database ma sistema di controllo di difficile decifrazione e giocabilità deludente

GRAFICA

GAMEPLAY

LONGEVITÀ

ORIGINALITÀ

Piace:

- Database molto curato e finalmente tornato agli storici livelli della serie
- Un sacco di campionati e modalità di gioco

Non piace:

- Sistema di controllo difficile da digerire e troppo spesso impreciso

- Modelli dei giocatori non particolarmente somiglianti
- Intelligenza Artificiale dei compagni un po' bassa...

C'era una volta un gioco che piaceva a grandi e piccini. Era un gioco molto bello, piuttosto semplice e comunque estremamente spettacolare. Tutti quelli che lo acquistavano – anche se di tanto in tanto qualcuno si lamentava dell'eccessiva somiglianza con il capitolo precedente – ci giocavano felici e contenti, perché la grafica era bella, il sistema di controllo molto immediato e poi c'erano un sacco di squadre, con i colori e i giocatori originali. Quel gioco era (è) **FIFA**. Un bel giorno i programmatori decidono che è giunto il momento di introdurre una serie di novità, forse assaliti da una crisi di coscienza, e stabiliscono che la versione targata 2002 stupirà tutto il mondo con innovazioni

Le magliette delle squadre sono come sempre ottimamente riprodotte, con lo sponsor bello in vista!



◀ Gli stadi sono molto simili a quelli originali, ma non hanno i nomi... Problemi di diritti?



TRE IL CALCIO MIGLIORE È SU PS2



Una delle innovazioni è costituita dalla segnalazione della 'traiettoria' dei compagni di squadra, durante le fasi d'attacco.

spettacolari... Purtroppo, sono costretto a comunicarvi che le cose non stanno proprio così...

PALLA LUNGA E PEDALARE!

Il più grande cambiamento (e - nelle menti degli sviluppatori - la più grande innovazione) di **FIFA 2002** è la presenza di un **sistema di controllo** completamente inedito, che consente di dosare la **forza** di tiri e soprattutto passaggi e che dovrebbe aumentare la **precisione** di gioco. L'utilizzo del condizionale dovrebbe già cominciare a farvi sospettare che le cose non sono andate propriamente in questo senso. All'inizio, infatti, si pensa che le difficoltà che si hanno a impostare uno straccio d'azione degna di questo nome e di mettere un cross che un qualunque telecronista non definirebbe 'inguardabile', siano legate alla necessità di fare **pratica**. Ma con il passare del tempo, ci si comincia ad accorgere che la 'fantastica' possibilità di stabilire la **forza dei passaggi** mal si combina con la necessità d'indirizzarli e che la gestione dei **cross** (soprattutto se attuati nei pressi dell'area di rigore) risulta estremamente problematica e addirittura casuale. Considerando che la 'linearità' del sistema di controllo è

Non manca il solito trionfo di freccette in occasione dei calci di punizione, con la possibilità di decidere anche l'effetto.



sempre stata il cavallo di battaglia della serie... beh, si tratta di un deciso passo indietro. E anche di un bel rischio! Certamente alla EA Sports hanno avuto un bel coraggio ad abbandonare 'la strada certa per la nuova', ma l'implementazione del tutto rischia di far precipitare il gioco in un limbo, non soddisfacendo né gli amanti della simulazione né (tantomeno!) quelli degli arcade.

MASPERO, LO SCAVATORE...

Altra cosa che indispettisce non poco di questo nuovo FIFA (ma che può essere considerata retaggio delle precedenti edizioni) è la mediocre gestione dell'**Intelligenza Artificiale**, non tanto delle squadre avversarie ma dei **compagni**. Innanzitutto risulta difficile (metodo di controllo a parte) impostare un'azione minimamente articolata, per l'idiosincrasia dei calciatori a effettuare i giusti movimenti offensivi, tipo scattare sulla fascia o sovrapporsi. Questo avviene nonostante il gioco preveda la possibilità di visualizzare una serie di **linee** che dovrebbero indicare la 'traiettoria' che il compagno ha intenzione di seguire, e dunque facilitare la creazione di trame degne di questo nome. Anche i **portieri** non risultano esenti da colpe e - tra gli svarioni di cui si rendono colpevoli - va segnalata senza dubbio la broccaggine nelle **uscite basse**: non si sa come, ma riescono sempre a scegliere il metodo migliore per spalancare la porta all'attaccante avversario! A completare il quadro degli aspetti non proprio esaltanti ci si mette anche la **realizzazione grafica** che, contrariamente al passato, si attesta su livelli tutt'altro che stupefacenti. E la cosa risulta evidente sia dal punto di vista della caratterizzazione dei **modelli** dei vari atleti (davvero poco somiglianti alle controparti reali), sia nella gestione delle **animazioni**, con evidenti e fastidiosi 'stacchi' tra una e l'altra al momento dell'esecuzione delle acrobazie e dei **tiri al volo**.

... SALAS, IL RIGORISTA

Ma allora, questo **FIFA 2002** è tutto da buttare? Ovviamente no, ma certo gli aspetti negativi sembrano avere il netto predominio su quelli positivi. Senza ombra di dubbio il **database** è stato nettamente migliorato rispetto alla precedente edizione, con l'inclusione delle solite 'decinaia' di squadre, campionati e soprattutto **calciatori reali**, con un ottimo aggiornamento delle rose. Questo offre la possibilità di prendere parte a **16** (sedici!!!) campionati nazionali diversi, tornei continentali e slide tra Nazionali, qualificazioni per il Mondiale incluse!

Buono anche il **comparto sonoro** che - oltre alla collaudata telecronaca di Bulgarelli e Caputi - propone una serie di effetti da stadio molto belli e addirittura le **urla** dei giocatori, in occasione degli eventi più importanti.

Niente male anche la caratterizzazione dei **filmati d'intermezzo** e degli stadi nei quali potrete 'esibirvi' (anche se gli impianti sono solamente **cinque**, molto simili ad altrettanti reali ma senza alcun legame di parentela 'ufficiale'). Insomma, **FIFA 2002** ha saputo mantenere tutti gli aspetti di contorno che l'hanno reso nel tempo tanto amato, ma ha 'toppatto' nel suo processo di 'trasformazione'. I numerosi correttivi (o presunti tali) apportati al gameplay, infatti, hanno reso il gioco un'incerta via di mezzo tra un **arcade** e una **simulazione** dura e pura. E come siamo soliti ripetere, queste vie di mezzo molto raramente riescono nell'impresa di accontentare ambedue le categorie di giocatori... è molto più probabile che finiscano invece per scontentare tutti.

E, dispiace dirlo, questo è l'esemplare caso di **FIFA 2002**.





PARTITA A TRE

Il miglior simulatore di calcio per PSX riesce nella straordinaria impresa di migliorarsi (!) sul Principe Nero.

PRO SOCCER EVOLUTION

CASA: KONAMI

N° GIOCATORI: 1-8

TARGET: DAI 12 AI 50 ANNI

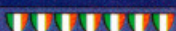
COMPATIBILITÀ: DUAL SHOCK (ANALOGICO E VIBRAZIONI), MULTI-TAP

Una delle più grandi delusioni (nell'ambito dei videogiochi) della mia vita è stata giocare a ISS 2000... Il più bel gioco di calcio per PSX, portato sul Principe Nero, aveva perso tutti i suoi punti di forza, risultando snaturato e troppo arcade per essere vero! Ho dovuto (e voi con me...) aspettare praticamente un anno, ma finalmente l'originale ISS Pro Evolution (ribattezzato per l'occasione Pro Soccer Evolution) è arrivato ed è qui al sicuro nel lettore della mia PS2 redazionale.

PS2 VOTO: 8.5

Uno dei pochissimi giochi per cui valga la pena uscire immediatamente di casa e andarsi a comprare una PS2

GRAFICA



GAMEPLAY



LONGEVITA'



ORIGINALITÀ



Piace:

- La giocabilità raggiunge livelli inimmaginabili
- Strepitosi gli highlights
- Si può giocare in otto contemporaneamente!!!

Non piace:

- Il commento è involontariamente comico
- Le Squadre non hanno i nomi originali

PALLA CONTESA, PALLA ALLA DIFESA

Dopo l'evocativa presentazione ci si ritrova davanti un menu piuttosto familiare, grazie al quale decidere se affrontare una partita amichevole, il campionato, la coppa o la master league. Rispetto al passato è possibile scegliere fin da subito le formazioni di club presenti, ma purtroppo non ci sono ancora i nomi originali. Il Milan è dunque rigorosamente in rosso-nero ma si chiama Milano, la Fiorentina Firenze e la Juventus addirittura Piemonte!!! Fortunatamente, almeno i nomi dei giocatori sono quelli reali, limitatamente però a quelli europei. Gli extracomunitari hanno invece il cognome storpiato (comunque modificabile), ma tutti i calciatori sono immediatamente riconducibili alla controparte reale, grazie allo splendido lavoro di caratterizzazione, non solo dei volti e degli aspetti fisici salienti, ma addirittura per i movimenti e gli atteggiamenti tipici in campo. Questo aumenta ancora di più la bellezza della grafica che, pur non raggiungendo livelli incredibili, offre un piacevolissimo impatto visivo, unito ad animazioni bellissime e stadi riprodotti in modo accuratissimo



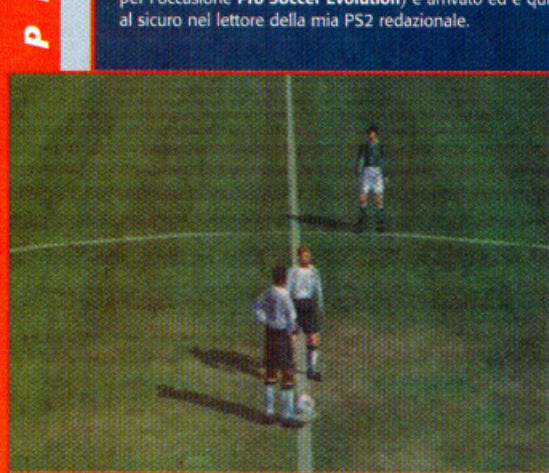
Le entrate dure sono spesso sanzionate con rigore dall'arbitro... e i giocatori corrono il rischio di infortunarsi.



È possibile decidere cosa visualizzare sullo schermo, nomi dei giocatori compresi.

(anche se privi dei nomi originali). Semplicemente strepitose, poi, le varie scenette d'intermezzo (che si concentrano soprattutto prima della partita, non interrompendo in modo fastidioso le fasi di gioco vero e proprio), cui sono stati aggiunti gli highlights. In pratica, tra il primo e il secondo tempo e alla fine della partita potrete rivedere (con inquadrature e tagli tipicamente televisivi) le azioni principali... vi sembrerà davvero di essere davanti al servizio di Controcampo sul posticipo! Peccato che non si possa dire la stessa cosa anche del commento, affidato ai soliti loschi figure della versione PSX, e pieno zeppo di affermazioni fuori luogo e che mai nella vita

Il calcio d'inizio... La vostra avventura a Pro Soccer Evolution sta per cominciare! Buon divertimento.



Notate la bellezza delle tribune e la presenza di diversi tipi di campo (anche in relazione alle condizioni climatiche).



Tra il primo e il secondo tempo vengono visualizzate le azioni più significative e, ovviamente, i goal.



Baci, abbracci, pacche sulle spalle ed esplosioni di gioia... dopo un gol si vede davvero di tutto (a quando uno che si toglie i pantaloncini?).



sentirete pronunciare da un vero telecronista (ma ormai vi dovrete essere abituati a giocare con solo gli effetti, oppure scegliendo un'altra lingua).

RIGORE È QUANDO ARBITRO FISCHIA

Ma c'è un aspetto davanti al quale tutto passa in secondo piano e che rende questo PSE (orribile acronimo di Pro Soccer Evolution) IL gioco di calcio che ogni appassionato dovrebbe avere: la **giocabilità**. Obiettivamente parlando (e nel caso della serie della Konami la cosa mi riesce piuttosto difficile), **ISS Pro Evolution 2** per PSX aveva ancora qualche difettuccio a livello di controlli; per esempio, in determinate situazioni non era possibile 'bloccare' il giocatore, impedendo così che toccasse un pallone inesorabilmente destinato fuori. Ebbene, in questa versione

PS2 avrete sempre il pieno 'potere' sul vostro calciatore e potrete decidere fattivamente ogni cosa. Il **sistema di controllo** è stato reso ancora più accurato, sia in fase di passaggio che di tiro; specialmente in quest'ultimo caso dovrete migliorare ulteriormente la vostra abilità sotto porta, perché scagliare conclusioni che possano impensierire il portiere avversario richiederà molta **precisione** in più. È stata rivista anche la gestione delle 'mini-combo', che permettevano di fare con estrema facilità gli **uno-due**, cosa che portava a marcature piuttosto semplici... Adesso la gestione dei triangoli è più impegnativa e obbliga a una precisione molto superiore, come del resto nella realtà. E proprio alla **realità Pro Soccer** si ispira, riuscendo nella non facile impresa di regalare la sensazione di esserci, di vivere l'emozione di essere davvero protagonisti sul prato verde! Rivista (rispetto alla versione giapponese) anche l'Intelligenza Artificiale dei **portieri**, tornati a un ottimo standard e sempre credibili sia nelle parate che nei goal subiti (i giocatori di movimento, invece, sono davvero incredibili e si spostano sempre in modo appropriato). Se proprio devo muovere un appunto, mi concentrerei sulla gestione delle **palle inattive**: punizioni e rimesse con le mani, infatti, sono di difficile utilizzo e non risulta particolarmente immediato riuscire a calibrarle, non tanto come potenza, ma come direzione...

LA BEFFA DEL FALLO SU SOSA

Insomma, la **Konami** ha fatto davvero le cose per bene... e pazienza se il **numero** di tornei è inferiore a quello degli altri giochi o se non ci sono i **nomi** delle squadre reali. **Pro Soccer Evolution** è giocabilità allo stato puro e, una volta che sarete entrati in possesso della vostra copia, vi dovrete imporre di smettere di giocare. È insomma uno dei pochissimi giochi per i quali si può decidere di andarsi a comprare la PS2! Un'ultima (importantissima) considerazione: il gioco supporta il **multiplayer** grazie all'utilizzo del multi-tap... e fin qui niente di strano. E però possibile collegare due multi-tap e giocare in **otto**!!! Sì, avete capito bene, in OTTO!!!

A CONFRONTO

GRAFICA



DATABASE GIOCATORI/SQUADRE



REALISMO



GIOCABILITÀ



TORNEI A DISPOSIZIONE



DIVERTIMENTO



INTELLIGENZA ARTIFICIALE



REPLAY



GIUDIZIO FINALE



IL CALCIO DEL 2002
PARTITA A TRE

THIS IS FOOTBALL

CASA: SONY**N° GIOCATORI: 1-8****TARGET: DAI 10 AI 50 ANNI****COMPATIBILITÀ: DUAL SHOCK
(ANALOGICO E VIBRAZIONI), MULTI-TAP**

This is Football, da quando ha fatto la sua prima apparizione sulla PSX, ha sempre avuto il ruolo del terzo incomodo, destinato a mettere il bastone tra le ruote ai due colossi di Konami e EA Sports. Anche con il passaggio sulla PS2 la situazione sembra destinata a ripetersi, con la differenza che la Sony ha deciso d'investire pesantemente sul gioco, inserendo una serie di migliorie e modifiche tali da renderlo appetibile a un'ampia fascia di utenti.

NESTA E LA CRISI DELLA LAZIO

Innanzitutto, il gioco si avvale della presenza dei **giocatori reali**, caratterizzati ovviamente dal loro nome e cognome ma anche da una realizzazione fisica assolutamente impressionante. La cura nella riproduzione dei **volti** (limitatamente ai campioni più noti, da Nesta - che è il testimonial della versione italiana - a Batistuta, da Maldini a Davids, solo per citarne alcuni) è qualcosa d'incredibile, con una **qualità fotografica** che vi lascerà senza parole. Questa caratteristica s'inserisce alla perfezione all'interno della realizzazione grafica,



Il testimonial del gioco è Alessandro Nesta, che ovviamente è stato riprodotto in modo impeccabile!

PS2 VOTO: 6,5

Un gioco molto ben fatto, divertente e giocabile, che manca un po' di profondità e che mostra qualche 'ingenuità'

GRAFICA **GAMEPLAY** **LONGEVITÀ** **ORIGINALITÀ** **Piace:**

- Grafica bellissima e strepitosa
- Realizzazione dei modelli dei giocatori
- Presenti alcuni interessanti comandi
- Database fornito e curato

Non piace:

- Sistema di controllo migliorabile
- La componente arcade finisce per prevalere, con il rischio di rendere la gara una serie di finte e giravolte

davvero strepitosa e che pone **This is Football 2002** al primo posto nel confronto con i due titoli concorrenti. Le **animazioni** sono incredibilmente dettagliate e di un realismo spettacolare, sia nelle azioni in diretta che nella visione dei vari replay.

Bellissimi anche gli **stadi** (contraddistinti dalla presenza di pubblico finalmente convincente, bandiere e fumogeni) che sono reali e i **filmati d'intermezzo** (che hanno però il difetto di essere un po' troppo 'invadenti' e che finirete con lo skippare senza pietà).

La bellezza e la completezza delle animazioni si nota ancora di più in corrispondenza di alcune azioni che vanno fuori dai tradizionali schemi dei titoli di calcio. **This is Football 2002**, infatti, propone una serie di situazioni davvero inusuali: dalla **simulazione** (è possibile utilizzando uno dei tasti dorsali far 'tuffare' il proprio giocatore nella speranza che l'arbitro abbochi... molto più facile guadagnarsi un cartellino giallo) alla **trattenuta**, dal **fallo di mano** ai difensori che alzano la mano a richiamare l'attenzione del guardalinee in caso di **fuorigioco** dubbio. Niente male anche i vari 'colpi a effetto', che spaziano dalla giravolta al **gioco di gambe**, passando per vari tipi di dribbling...

Peccato solamente che la facilità d'esecuzione porti all'eccessivo sfruttamento di questo tipo d'azione, con



L'elevatissima caratterizzazione dei giocatori è evidentissima con Edgar Davids, con codino e occhiale d'ordinanza.



La Sony tenta di dare nuova linfa al suo gioco di calcio che, con il passaggio sulla PS2, si dimostra uno dei titoli più interessanti per gli appassionati.

2002

la conseguenza di rendere il tutto un po' irreale (difficilmente su un campo da calcio si vede un giocatore che supera due/tre avversari piroettando come una trottola...).

TERIM MANGERÀ IL PANETTONE?

E qui s'inserisce il discorso relativo alla **giocabilità**, che si mantiene su buoni livelli ma che risulta un po' troppo semplificata e dunque **arcade**. Questo non è necessariamente un difetto, ma è innegabile che il fatto di non doversi troppo preoccupare dei passaggi tolga un certo spessore al gioco. Discorso opposto, invece, per i **tiri da fuori area**: è davvero arduo riuscire a segnare dalla distanza, cosa che limita di molto la tipologia delle azioni, costringendo il più delle volte a scartare il difensore e infilzare il portiere da dentro l'area piccola. Ovviamente questo non devolve a favore della varietà e porta a un'eccessiva ripetitività.



Qualche dubbio mi è rimasto anche sull'**Intelligenza Artificiale** generale, e in particolar modo su quella dei **portieri**, particolarmente poco reattivi in determinate situazioni. Piuttosto clamoroso è il caso delle **autoreti**: più volte (nel corso di un accesissimo torneo redazionale tra il sottoscritto, Christian Boscolo e Luca Di Bella) abbiamo assistito ad autogol folli, con il portiere che restava a guardar rotolare in rete il pallone toccato all'indietro da un compagno, magari durante un contrasto con l'attaccante avversario...

PALLA IN RETE AL 90'

La presenza di moltissimi tornei e campionati, oltre alla sempre valida possibilità di sfidare gli amici, garantisce una buona **longevità**, anche se alla lunga il gioco mostra la succitata mancanza di spessore. Si tratta in ogni caso di un titolo molto ben realizzato tecnicamente e piuttosto divertente, soprattutto per chi



non è alla ricerca di qualcosa di eccessivamente impegnativo o simulativo. Sicuramente **This is Football 2002** ha tutte le carte in regola per imporsi in questo panorama che si è fatto affollato e, personalmente, lo ritengo superiore a **FIFA 2002** sotto ogni punto di vista. Davvero ben fatto!



I TESTIMONIAL

Una delle mode degli ultimi anni è quella di associare a un gioco il volto di un personaggio famoso, sperando che la sua popolarità serva ad aumentare le vendite (cosa che infatti puntualmente avviene). Questo trend è particolarmente praticato per i giochi sportivi e il calcio infatti non fa eccezione.

Due dei tre giochi qui presentati - **This is Football 2002** e **FIFA 2002** - mostrano in copertina i volti di due dei più forti giocatori italiani del momento: **Alessandro Nesta** per il prodotto Sony e **Francesco Totti** per quello della EA Sports.

I due, oltre a essere giocatori della Nazionale, sono anche i capitani delle due squadre di Roma, cosa che li ha portati spesso a essere in grande rivalità tra loro... e il fatto di essere adesso anche testimonial di due videogame non farà altro che aumentare questo 'contrasto'. Decisamente controcorrente la scelta della Konami che ha deciso di non far sponsorizzare il proprio **Pro Soccer Evolution** a nessun volto noto... Come dire, meglio concentrare gli investimenti nella realizzazione di un prodotto di qualità che per accaparrarsi il faccione di qualcuno.

Ovviamente si tratta di un'opinione personale...



CONCLUDENDO

In queste pagine vi abbiamo, dunque, presentato i tre titoli destinati a 'darsele di santa ragione' per aggiudicarsi il trofeo di 'Miglior gioco di calcio per PS2'. Senza alcun dubbio il vincitore risulta essere **Pro Soccer Evolution**, che continua per la sua strada che è quella di offrire un prodotto capace di regalare la sensazione di essere protagonisti di una vera partita. Il titolo della Konami, inoltre, prosegue anche nella sua politica di 'austerità', proponendo un contorno (fatto da tornei, giocatori reali, diritti e commentatori televisivi e sponsorizzazioni varie) piuttosto scarno, ma una 'sostanza' (ovvero il gioco in sé) assolutamente superiore alla concorrenza. Certamente anche i prodotti della EA Sports e della Sony (soprattutto quest'ultimo) hanno diverse frecce al loro arco, non ultima una visibilità e una potenza 'di marketing' (anche grazie ai volti di Nesta e Totti, testimonial destinati a scontrarsi in un derby virtuale) molto superiori alla software house nipponica. La conclusione di questo campionato, e dunque il vero vincitore, potete però deciderlo solamente voi... I vostri gusti, il fatto che preferiate un gioco che dia immediata soddisfazione o un altro che necessiti di un più lungo periodo di pratica, sono senza dubbio le discriminanti che vi porteranno a comprarne uno piuttosto che un altro. Io mi tengo tutta la vita **Pro Soccer Evolution**...

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
5	6 GRAFICA
	5 GAMEPLAY
	6 AUDIO
	5 LONGEVITÀ
	4 ORIGINALITÀ
PIACE	- Atmosfera ben disegnata - Ottima introduzione - Effetti di luce piacevoli
NON PIACE	- Grafica approssimativa che su PS2 non ha ragione d'essere - Pessima orchestrazione degli eventi - Gameplay assolutamente non originale

Più sono alte le aspettative, più è alto il botto se non vengono mantenute. Ci si aspettava molto gameplay e molta atmosfera, ma vengono a mancare entrambi!

Se da The New Nightmare vi aspettavate una sensazione di inquietudine, di spavento, di paura, comperatelo e le avrete. Ma saranno emozioni dettate dalla rabbia per aver speso male i vostri soldi!



CI SONO DELLE COSE che non mi spiego. Ho seguito il processo di sviluppo (o almeno l'ultima parte di esso, circa un paio d'anni) molto da vicino, visitando gli studi della **Darkworks** e intervistandone in prima persona i tecnici e gli artisti. La cinquantina di persone che ha lavorato sul gioco è tutta gente in gamba: su **Alone in the Dark 4** c'è stato un investimento, in termini di produzione, veramente molto alto, questo anche perché il titolo ha raggiunto tutte le principali piattaforme di gioco, **Dreamcast** compresa. E soprattutto su questa il gioco girava piuttosto bene, per quello che ci è stato concesso di vedere ai tempi. Quello che mi domando io è perché su PS2 debba venire fuori male. E neanche poco.

PERCHÉ, PERCHÉ?!

The New Nightmare chiude il cerchio che ha iniziato a delinearsi più di dieci anni fa quando iniziò la saga di **Alone in the Dark**. Uno dei più grandi giochi per PlayStation, **Resident Evil**, si ispirava piuttosto palesemente a questa serie, diventando ben presto una pietra miliare. Oggi il quarto episodio di quella stessa serie che aveva lanciato un genere, definito poi **survival horror**, copia piuttosto pedissequamente



Uno dei primi mostri che affronterete emerge a sorpresa da una fogna. A sorpresa... beh, mica tanto: sarebbe una sorpresa se non uscisse niente!

notte dei tempi, da **Resident Evil** a **Silent Hill**, riusciva a creare l'atmosfera di **tensione**? Suoni, certo; immagini cupe, anche. Persino l'utilizzo sapiente dei colori. Ma la fortuna di questi giochi, **Resident Evil** in particolare, è stato sempre il **colpo di scena**, la situazione che cambia da un'inquadratura all'altra, quando vi avvicinate al bordo dello schermo o quando aprite una porta sospetta. Un suono improvviso, un attimo di buio, un urlo straziante in lontananza. Non che tutta questa roba manchi. C'è ma è 'telefonata', **prevedibile**, assolutamente non originale e per di più orchestrata male tecnicamente: ci vogliono **uno o due secondi** ogni volta che si cambia

REVIEW

alone in the dark



proprio **Resident Evil**. E il cerchio si chiude. Ma la mancanza di originalità e delle nuove soluzioni tecniche che permetta la PS2 non sono le uniche pecche di questo gioco. È il **gameplay** stesso che è stantio, e come se non bastasse alcuni canoni chiave del **survival horror** vengono ignorati. Uno per tutti, sufficiente a delineare la situazione: cos'è che, dalla

DUE MOSTRI...

Oftalmicidi

A dispetto del nome ridicolo, questi mostri sono molto pericolosi perché aggrediscono puntando agli **occhi** della preda, probabile retaggio ancestrale vendicativo per una vita vissuta nell'oscurità. O per un conto troppo salato dall'oculista pagato in gioventù.

Aracnoidi

Creature silenziose, se ne stanno quatte quatte nelle zone più buie dei **soffitti** attendendo che qualcuno passi loro sotto... Non molto resistenti, possono però infliggere ferite molto dolorose.



OH, EDWARD, ANCHE TU QUI?

Edward Camby, il detective dei vostri incubi virtuali da un bel po' di anni a questa parte, ritorna sugli schermi. Il motivo è la



tragica morte del suo amico e collega **Charlie Fiske**, che stava indagando su tre misteriose e antiche tavolette su **Shadow Island**, un'isola battuta dal vento e avvolta dall'oscurità. Sotto richiesta di **Fred Johnson**, che aveva già assoldato Fiske per l'incarico, Camby prende il suo posto e si reca su Shadow Island insieme alla giovane archeologa **Aline Cedrac**, incaricata di tradurre le tavolette. Ma sin dall'arrivo sopra i cieli di Shadow Island le cose vanno storte, e i due si devono **paracadutare** sull'isola, atterrando in due posti diversi. Scegliete ora voi il personaggio con cui iniziare a giocare, Edward o Aline, tenendo presente che (come Resident Evil insegna) le strade dei due si **incroceranno** spesso e comunque, per finire il gioco, dovrete compiere **tutti e due** gli itinerari. Ecco: questa parola, apparentemente insignificante, suggerirebbe proprio che uno dei difetti principali del gioco è la sua **linearità**, la cui unica alternativa è rappresentata all'inizio dalla scelta del personaggio. Su Shadow Island si fanno cose che abbiamo fatto

Ogni tanto qualche sprazzo felice il gioco lo ha, tipo gli spari. Ma non sono sufficienti a sollevare il destino del gioco.

molto più bello), non posso accettare su PS2. La goccia che fa traboccare il vaso è una goccia di **pioggia**. Proprio la pioggia iniziale che cade sulla scena dell'incidente aereo, quando iniziate a giocare con Camby, è indice di quanto poco si sia fatto dal punto di vista grafico. Mi ripeto: in relazione alla piattaforma per cui è stata disegnata, è molto più bella e realistica quella su PlayStation.

LA LUCE, A TUTTI GLI EFFETTI...

Non ci interessa tanto andare a scoprire i perché: un'autopsia, a questo punto, è inutile e non porta a niente. Vediamo se c'è qualcosa da salvare: dopotutto **The New Nightmare** qualche pregio ce l'ha, anche se non sufficiente a giustificare l'acquisto per PS2. Innanzitutto il lavoro artistico svolto dalla **Darkworks**. L'ispirazione all'iconografia di **Lovecraft** è piuttosto palese (e ammessa da loro stessi): il design dei **livelli** e la **scenografia** sono assai curati, anche se comunque gli ambienti sono troppo piccoli e il personaggio troppo grande. Però sono belli da vedere: disegnati a mano e poi renderizzati, oscuri, terrificanti, illuminati solo da quello che il gioiellino del gioco, la **torcia**. Controllabile con lo stick analogico (perché solo quello di sinistra? L'altro era più comodo...), illumina parzialmente qualsiasi angolo buio dove la puntiate, creando un **effetto speciale** veramente valido e realistico. In generale, tutto il sistema di **illuminazione** del gioco è

assolutamente ben realizzato e il design delle creature del buio è anch'esso apprezzabile. Ci sono anche abbastanza **armi** da soddisfare i più cafonici tra di voi che vogliono andarsene in giro a fare spezzatino di creatura del buio, alcune più credibili, altre un po' meno, altre addirittura **smontabili** (e rimontabili) in vari pezzi.

VABBÈ, RIPROVIAMOCI

Purtroppo **Infogrames** non centra il bersaglio. Un titolo sul quale si puntava molto e da noi giustamente incensato (perché ai tempi tutto prometteva bene) fallisce il suo approdo sulla piattaforma PS2, ma può ritenersi assolutamente soddisfatto dei risultati su DreamCast e PlayStation. Questo potrebbe non essere di conforto ai ragazzi della Darkworks (ottimi giocatori di **Tekken Tag Tournament** e **Dead Or Alive**, tra l'altro), ma se non altro servirà loro da esempio su dove correggere la traiettoria in futuro.



The new nightmare

decine di volte: trova-la-chiave-apri-la-porta, sposta-il-masso-attiva-la-leva, metti-la-cera-togli-la-cera.... Il tutto in una quasi perfetta linearità, cosa che se mi sta bene su PlayStation (piattaforma sulla quale **The New Nightmare** è proporzionalmente

...E DUE ARMI!



Colt a doppio tamburo

L'arma primaria di Edward è questa Colt modificata con un tamburo aggiuntivo che porta a **12** il numero dei colpi che si possono sparare. Peccato utilizzino un misero calibro 9mm, che in un revolver è sprecato.



Shotgun triplo

Non è un drink assassino, bensì una classica **doppietta** (una bella lupara!) con una canna aggiuntiva per rincarare la rosata di proiettili in uscita. Devastante sulla corta distanza.



Se Edward se la passa male, Aline se la passa peggio, se non altro perché non ha le stesse possibilità belliche del suo collega.



Facciamo vedere qualcosa di bello, almeno in chiusura: qualche bella fiammata ci sta ben, va. E dimentichiamoci di tutto...

DI MARCO MAGNI

PLAY2 VOTO

6,5

Bel gioco di Formula 1, che s'indirizza a chi preferisce più immediatezza (anche se qualcosa di simulativo c'è). La grafica non è fluidissima e un po' pasticciata mentre il sonoro, è splendido.

SCHEDA DEL GIOCO

6,5 GRAFICA**7,5** GAMEPLAY**9** AUDIO**8** LONGEVITÀ**6** ORIGINALITÀ

Proprio adesso che la stagione automobilistica ha compiuto l'ultimo atto, EA ci rinnova l'interesse per questa fantastica disciplina: cosa avranno inventato per farci tornare in pista?

I tre piloti si contendono la prima posizione, giro dopo giro! Chi vincerà?



REVIEW

F1 2001

PIACE

- Ottima atmosfera di gara.
- Intelligenza artificiale delle auto e splendido sonoro
- Il metodo di controllo è più arcade di **Formula One 2001** di Sony.

NON PIACE

- Anche se veloce, la grafica ha una risoluzione bassa e non è fluida come dovrebbe.
- Il controllo delle auto è semplice per gli amanti delle simulazioni.



NELL'AMBIENTE dei videogiochi, per compiere un grande balzo in avanti e determinare un nuovo standard è necessario confezionare un prodotto che - per le proprie qualità - sia giapponesi, statunitensi e europei apprezzino contemporaneamente e che risponda a tutti i bisogni del caso.

REALTÀ O FANTASIA?

Niente di più difficile se si tratta di un game di **Formula Uno**, perché racchiude in sé ogni sorta di difficoltà, sia a livello realizzativo che a quello prettamente giocoso. Bisogna fare delle scelte, insomma: pendere per il grande **realismo** non significa eccedere nel provocare frustrazione; se si opta per l'immediatezza, si fa di sicuro uno sgarbo all'ambiente, poiché non c'è nulla di più tecnico e 'millimetrico' di codesto sport. Sembra che EA abbia collocato il proprio titolo per il gradimento degli 'arcadiani', lasciando qualche spiraglio ai 'simulativi', sebbene la prima impronta non si faccia cancellare per niente dalla seconda. L'approccio è immediato, come se giocassimo da una vita: grafica **velocissima** e scontri molto frequenti, nessun danno, **staccate** inesistenti, tanto si recupera lo stesso. Tutto ciò avviene per mezzo delle due uniche opzioni che fanno elevare il gioco a un gradino più alto, vicino al pianerottolo di casa Simulazione. Si tratta del controllo della **trazione** e dell'**ABS**. Ne abbiamo già sentito parlare perché c'erano anche in **Formula One 2001** della Sony, gioco con il quale **F1 2001** va a competere per direttiissima. Con le opzioni disinserte, la guida della monoposto è una fetтина del 30 per cento più difficile rispetto allo stile precedente; e per quanto ci riguarda potrebbe andare molto bene, se non fosse che anche senza trazione controllata appare raro **girare** la monoposto, a patto che passiate da 30 a 150 Km/h nello spazio di un secondo!

LA GRANDE AMMUCCHIATA

È molto accentuata, invece, la ricerca di **decolli**

paurosi e di varie **ammucchiate**, nonostante i guasti siano disponibili solo a un grado di difficoltà superiore al primo (ce ne sono **tre**). Esaurito il tema giocabilità, informiamo la gentile clientela che lo **sterzo** è sensibilissimo, elemento che rafforza la mia tesi secondo la quale i giochi di F1 devono per forza essere così: ed è un pregio, non un difetto! La grafica è molto buona, perché molto **veloce**, ma manca la fluidità di **Formula One 2001**: siamo certi che il gioco EA non giri a 60 frame al secondo. Oltretutto abbiamo una **risoluzione inferiore**, fatto grave se si pensa che **Gran Turismo**, osannato come fotorealistico, gira 'appena' a 640 per 480 pixel. D'altro canto il gioco è godibile e divertente, con **curve mozzafiato** e una sfida intelligente da parte del computer: avremo la netta sensazione che se le curve del circuito le prendessimo meglio, allora potremmo recuperare molte posizioni. Sintetizzando **F1 2001** di Electronic Arts si concentra più sulla gara con le altre macchine, **Formula One 2001** di Sony invece sullo stile di guida della monoposto. Ci sono inoltre le **soste ai box** interattive: sappiate che non sono nulla di speciale, perché c'è più da guardare che da fare!

AUDIO E BAZZECOLE FINALI

L'ultima nota va alla splendida realizzazione del **sonoro** e a quella per gli **agenti atmosferici**. I rumori dei **motori** delle auto sono assolutamente fantastici, identici a quelli che sentite la domenica in TV ma senza De Adamich (la **cronaca** è puntuale e opportuna, non rompe le scatole): in gara siamo avvolti da uno sciame di cinque/dieci assordanti quindicimila giri che ci calano alla grande nell'atmosfera giusta. Note di merito alla **pioggia** e ai **lampi** - con un bel riuscito effetto di 'scivolata' sull'acqua in caso di inchiodata delle gomme (soprattutto con le slick) - e all'ormai noto 'effetto sfocamento' dei **replay** richiamabili in ogni istante. Non siamo di fronte al titolo 'definitivo', ma neppure a un brutto gioco: semplicemente, non aggiunge nulla a quanto già visto e quindi non si impone alla grande nella sua categoria.

Ecco, facilmente riconoscibile, il tracciato più famoso del mondo: Montecarlo.



Non mancano, come da tradizione, tutte le sponsorizzazioni a bordo pista.



DI PAOLO NOBILI



PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
7	9 GRAFICA
	7 GAMEPLAY
	6,5 AUDIO
	7,5 LONGEVITÀ
	6 ORIGINALITÀ

Dark Cloud punta l' RPG fantasy cartoonistico sulla console di casa Sony, con l'usuale qualità giapponese sinonimo di ineccepibile tecnica e grafica da far strabuzzare gli occhi.

È arrivato! È arrivato! Finalmente la Play 2 ha un gioco di ruolo che vi terrà per ore appiccicati allo schermo. E con una grafica da leccarsi le orecchie...



Brutto vermone, sei proprio il tipo che mi piace fare a fettine, tante e sottili...



Combattimenti contro avversari multipli in Dark Cloud sono la norma: meno male che l'auto target ci aiuti un po'.



REVIEW

dark cloud

PIACE

- Animazioni dei personaggi molto curate
- Tanto combattimento cappa e spada con controlli intuitivi
- Dungeon sempre diversi per una rigiocabilità illimitata

NON PIACE

- Sistema di gioco ripetitivo più da titolo d'azione che da RPG
- Trama senza picchi narrativi
- Design non originale



PER LO STERMINATO PUBBLICO di aspiranti possessori della Ps2, mamma **Sony**, assieme alla nipponica **Level 5**, hanno confezionato il primo, vero **role playing game** per cui vale la pena fare più di un pensiero al principe nero.

Con **Dark Cloud** ci troviamo in una località **fantasy medioevale** non più tanto ridente, visto che ha subito la devastazione da parte di un mastodontico genio liberatosi dalle anguste pareti della sua lampada. Il nostro energumeno, colto da fame secolare, ha ben pensato di farsi un sol boccone del villaggio di **Nolun**, questo il nome della località, compresi abitanti, casette e alberelli. Compito del giocatore, impersonatosi nel guerriero adolescente **Toan**, sarà di recarsi negli scuri e tortuosi **dungeon** alla ricerca di **sferre magiche** che trattengono pezzi sparsi dello scomparso paesello, per riportarli in superficie e rimetterli sul territorio.

ZELDA O SON DESTO?

Toan è un simpatico ragazzino col berretto verde e le orecchie a punta da elfo, che pare il gemello di un eroe universalmente noto nella storia dei videogiochi, il leggendario **Link** della serie **Zelda** fuorereggiante sulle console marchiate Nintendo. Ed è proprio alle sue due ultime fulgenti interpretazioni su N64, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** e **Majora's Mask**, che è ispirato il protagonista di **Dark Cloud**, col suo look da **cartone animato** e le sue **armi sovradimensionate**, con il sistema di combattimento a bloccaggio dei nemici nei **"target"** e con la colonna sonora ispirata a **musiche medioevali**. Cominciando a estrarre dalle sfere anche gli abitanti del villaggio, Toan riceverà da loro alcune specifiche richieste (trovami il cammino della casa, libera mio fratello, dov'è la lampada che stava sulla mia porta?) che, come tante **sottoquest**, lo spingeranno a discendere sempre più nei livelli sotterranei.

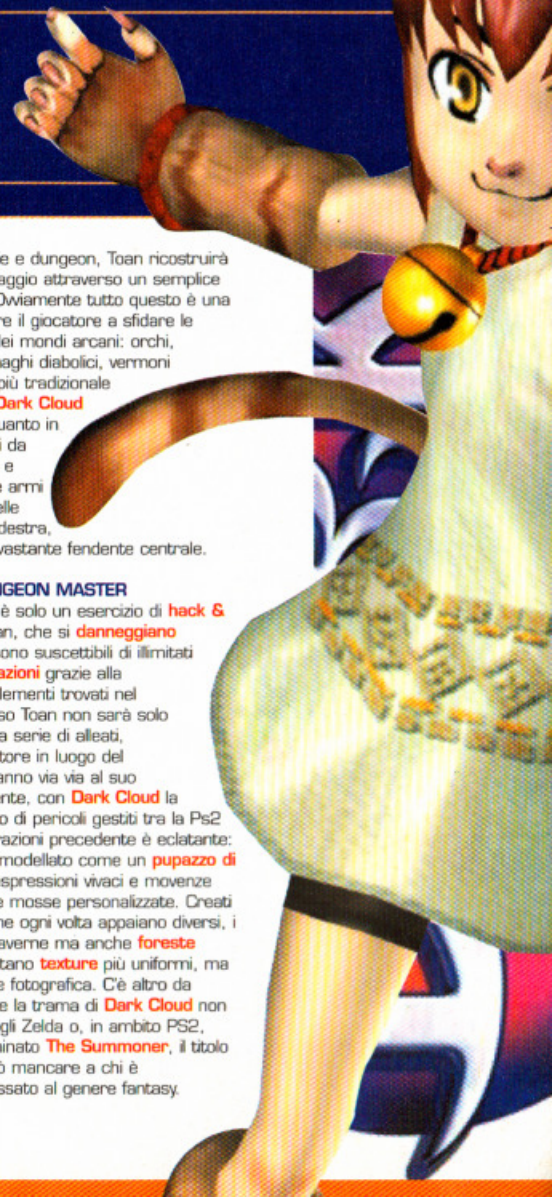
Su e giù tra superficie e dungeon, Toan ricostruirà pezzo per pezzo il villaggio attraverso un semplice **editor** alla Sim City. Ovviamente tutto questo è una scusante per spingere il giocatore a sfidare le tremende creature dei mondi arcani: orchi, scheletri guerrieri, maghi diabolici, vermoni giganti e il resto del più tradizionale bestiario fantasy. In **Dark Cloud** ci sarà da battersi quanto in un **Shenmue**, assaliti da mostri da ogni parte e fidandosi delle affilate armi del protagonista e delle sue mosse: colpo a destra, colpo a sinistra e devastante fendente centrale.

IL RITORNO DI DUNGEON MASTER

Ma **Dark Cloud** non è solo un esercizio di **hack & slash**. Le armi di Toan, che si **danneggiano** durante gli scontri, sono suscettibili di illimitati upgrade e **trasformazioni** grazie alla combinazione degli elementi trovati nel sottosuolo. E lo stesso Toan non sarà solo nella sua ricerca: una serie di alleati, controllabili dal giocatore in luogo del protagonista, si uniranno via via al suo cammino. Graficamente, con **Dark Cloud** la differenza nel numero di pericoli gestiti tra la Ps2 e le console di generazioni precedenti è eclatante: a ogni personaggio, modellato come un **pupazzo di plastilina**, affidano espressioni vivaci e movenze superfluide, oltre che mosse personalizzate. Creati casualmente, così che ogni volta appaiano diversi, i dungeon (non solo caverne ma anche **foreste sotterranee**) presentano **texture** più uniformi, ma di qualità ugualmente fotografica. C'è altro da aggiungere? Sebbene la trama di **Dark Cloud** non raggiunga i picchi degli **Zelda** o, in ambito PS2, dell'altro RPG denominato **The Summoner**, il titolo della Level 5 non può mancare a chi è minimamente interessato al genere fantasy.



Ehilà, eccoci scesi giù nel primo dungeon: è buio, ma si riescono a vedere le belle texture delle caverne.



DI STEFANO VANINI

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
6,5 Un gioco di boxe che può avere appeal per il grande pubblico, offrendo un ottimo livello di competizione per tutti, tanti combattimenti e un tasso di divertimento elevatissimo nei combattimenti a due.	7 GRAFICA
	7 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	6 LONGEVITÀ
	7 ORIGINALITÀ



"Cosa c'è di sbagliato in me? Le mani. Sono piccole, sono mani da ragazza..."
Jake La Motta, pugile. 83 vittorie, 30 K.O.



Leva in avanti e... taac! Ecco evitato il gancio dell'avversario!

REVIEW

victorious boxers

PIACE

- Lo stile si integra alla perfezione con le animazioni.
- La tecnica pugilistica è ampiamente rispettata.
- Sistema di controllo originale e vincente.
- Gameplay sorprendente.

NON PIACE

- La grafica sembra leggermente al di sotto degli standard PS2, con modelli troppo squadrati.
- Il sistema di controllo potrebbe creare qualche problema ai giocatori meno pazienti.



QUELLI CHE MASTICANO l'inglese, prendiamo gli... inglesi, identificano una specifica tecnica di gioco con **'button mashing'**. Posto che 'button' significa bottone o pulsante e che 'to mash' equivale a ridurre in un soffice stato polposo attraverso il battere o il picchiare (dal Merriam-Webster's Collegiate Dictionary, se conoscete significati alternativi prendetevi con uno di loro), potete facilmente capire di cosa stiamo parlando e vi sarete resi conto di quanti **picchiaduro** necessitano di furioso quanto scriteriato button mashing.

Fino a oggi soltanto **Knockout Kings** aveva tentato di introdurre un minimo di tecnica nei giochi di boxe, riuscendovi però solo in parte; per quale motivo - ci si chiedeva - devo spendere tempo e menzogne per ricordarmi tutti gli stupendi colpi e le combinazioni di tasti, se frullando le dita su uno o al massimo due tecniche posso asfaltare la faccia del mio avversario in 3 riprese? Perché divento campione della galassia in due ore massacrando pure campioni come **Ali, Frazier, La Motta, Dampsey** che sono anziani e in alcuni casi un anche un po' morti?

LA RISPOSTA È... IPPPO!

Calma, e nessuna facile battuta su ippodromi e attività alternative. Stiamo parlando del protagonista di **Victorious Boxers**, che oltre a somigliare notevolmente all'anime di **Rocky Joe** (... niente doppi sensi, plis) offre un'esperienza di gioco diversa dal solito e che proprio per questo motivo può risultare molto interessante sia per i fanatici dei giochi di boxe che per gli esordienti alla ricerca di una maniera nuova di combattere. Se la **trama** del gioco non è niente di nuovo, con il simpatico **Ippo** impegnato nella scalata al titolo mondiale, sono proprio il gameplay e il sistema di combattimento a fornire le indicazioni più positive, facendo di **Victorious Boxers** uno dei titoli di boxe più interessanti su PS2, specialmente nel **gioco in doppio**. Diversamente da tutti gli altri fighting games visti finora, **Victorious Boxers** prende il



Il finale di ogni incontro che si rispetti: noi in piedi a festeggiare e l'avversario a terra a contare gli uccellini!

meglio dall'uso dello **stick analogico**, richiedendo un notevolissimo senso del controllo e portando il giocatore a familiarizzare in modo mai visto proprio con il movimento analogico. Orientando lo stick fino a "fondo corsa" in qualsiasi direzione, infatti, Ippo muoverà in quel verso con il **passetto** tipico dei pugili, mentre un tocco più leggero sulla leva lo porterà a fare le classiche **finte con il busto**, abbassandosi o schivando i colpi.

MENARE COL LUME DELLA RAGIONE

In questo senso appare chiaro che un incontro di Ippo non avrà mai le caratteristiche di un combattimento tra gatti, coi pugili che oppongono l'uno all'altro cicli infiniti di mazzate sperando di colpire l'avversario, ma si arricchirà di **elementi strategici** di un certo spessore. A questo va aggiunta l'assenza di una qualsiasi **barra di energia** che permetta di capire 'come stai messo', portando il giocatore a leggere nei **movimenti** del proprio pugile (e sul suo viso) tutti i segni relativi alla condizione fisica del momento. Una volta tanto la **lentezza** dei movimenti e la **debolezza** dei colpi portati avranno un senso, mettendo in stretta relazione quello che si vede con quello che effettivamente 'è'. Provatelo, e una volta che avrete capito finirete per acquistarlo!

ROCKY JOE

Questa splendida serie di anime fu trasmessa per la prima volta in Giappone addirittura nel **1970** e fu prodotta dalla **Mushi**. Dietro alle immagini troviamo un nucleo di future star dell'animazione, gente del calibro di Osamu Dezaki (**Lady Oscar**, **Lupin**, **Jenny la tennista**) e Shingo Araki (**Lady Oscar**, **Danguard**, **Lupin III**, **I Cavalieri dello Zodiaco**, **Bia**, **Babil Junior**), che proprio qui esordivano. Il successo fu enorme e la serie sbarcò in Italia nell'82, intitolata **Rocky Joe**, e godendo di un ottimo adattamento e senza la minima traccia di censura. Diverso destino toccò invece alla seconda serie che fu maltrattata pesantemente proprio dalla censura che giunse addirittura a cambiarne il **finale** (!), una pessima abitudine cui non sono riusciti a sottrarsi nemmeno i Pokémon...



DI LUCIO PROSPERI

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
6,5	8 GRAFICA
	8 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	7 LONGEVITÀ
	3 ORIGINALITÀ

È un gran bel gioco... su questo non ci sono dubbi! Peccato che rispetto alla versione 2001 cambi pochino!



È possibile calibrare con maggior precisione la potenza e la direzione del tiro.

Ogni anno arrivano sempre il vostro compleanno, l'anniversario di matrimonio dei vostri genitori, l'inizio della scuola... e un nuovo capitolo della saga di NHL.

REVIEW

NHL 2002

PIACE

- Realizzazione grafica di livello
- Gestione di tiri e passaggi molto più curata
- Un mare di statistiche in cui affogare...

NON PIACE

- Se avete la versione 2001 potete farne tranquillamente a meno!
- Presentazione deludente



MOLTE VOLTE, trattando un gioco realizzato dalla EA Sports (indipendentemente dalla serie in questione), siamo stati costretti a far notare come le **variazioni** rispetto al precedente capitolo non fossero straordinarie... o almeno non tali da giustificare un nuovo acquisto. Purtroppo la tradizione (che invece ha subito un notevole 'scossone' per quel che riguarda la serie di FIFA!) è destinata a continuare anche con questo **NHL 2002**. Prima di proseguire, però, è bene fare una considerazione: se non avete la versione 2001 dell'hockey su ghiaccio della EA potete alzare il voto di almeno un punto, perché attualmente in giro non c'è nulla che neanche si avvicini - qualitativamente parlando - a questo prodotto!

MA CHE FREDDO FA'?!

NHL 2002, infatti, è realizzato in modo superbo, con una grafica semplicemente fantastica e delle animazioni spettacolari! Ogni giocatore è dettagliato all'inverosimile, gli **stadi** sono caratterizzati da un pubblico finalmente convincente, non 'spalmato' sui gradoni, e dalla presenza di tocchi di classe davvero notevoli (su tutti la protezione di **plexiglass** che si flette se urtata da un atleta).

Tutta questa meraviglia visiva, tra l'altro, 'arriva' anche un po' inaspettata, perché né la **presentazione** né i vari **filmati** introduttivi verranno certo ricordati per le loro qualità. Ma una volta sulla pista ghiacciata ve li dimenticherete immediatamente, concentrando sul gioco! Innanzitutto - e si tratta probabilmente dell'unica novità di un certo rilievo - è stato lievemente rivisto il sistema di **gestione dei tiri e dei passaggi**. Per servire un vostro compagno non vi sarà più sufficiente pigiare l'apposito tasto, ma dovrete calibrare con attenzione anche la **direzione** dell'appoggio. Inoltre, è stato 'disabilitato'

il **tasto dorsale** che faceva comparire i pulsanti sui compagni smarcati, in modo da rendere leggermente più problematico impostare l'azione con precisione.

Stesso discorso anche per il **tiro**, per il quale i miglioramenti sono ancora più evidenti, visto che finalmente lo potrete (in parte, per la verità) direzionare con maggior decisione e quindi mettere a segno goal che sentirete più vostri (perché - e non tentate di negarlo - **NHL 2001** lasciava spesso la sensazione che alcune marcature fossero frutto del caso).

Sono state poi eliminate le situazioni nelle quali capitava di perdere di vista il puck, nelle fasi di gioco più caotiche e confuse. In questo modo non si corre mai il rischio di 'vagare' alla ricerca del **dischetto** perduto...

UNA PICCOLA PARTE DEL TUTTO

A questo punto qualcuno di voi potrebbe obiettare che un po' di innovazioni **NHL 2002** le ha apportate... Questo è vero, ma comunque si tratta di modifiche che migliorano alcuni aspetti del gioco, lasciando però inalterata la sostanza. È anche vero che si tratta pur sempre di una simulazione di hockey su ghiaccio... e più di tanto non si può pretendere (anche in considerazione dell'altissimo livello della versione 2001). È dunque giusto riprendere quanto accennato all'inizio della recensione: il prodotto della EA Sports è senza alcun dubbio un bellissimo gioco, divertente, **frenetico** (ma non confusionario) e in grado di entusiasmare sia gli appassionati di questo sport (un po' in declino in Italia), sia chi ama semplicemente sfidare un amico. Resta però inteso che chi è in possesso della versione targata 2001, ben difficilmente vi troverà modifiche e innovazioni tali da giustificare l'ingente spesa... Poi i soldi sono i vostri, e siete assolutamente liberi di scegliere come meglio sponderli! Ma non dite che non vi avevamo avvisati...



Non mancano tutta una serie di tocchi di classe, a partire dal segno dei pattini sul ghiaccio.



DI CHRISTIAN BOSCOLO

PLAY2 VOTO

6

Motor Mayhem è un gioco divertente, frenetico, adrenalinico, ma anche ripetitivo e sicuramente non originale. Una sufficienza piena ma nulla più.

SCHEDA DEL GIOCO

6 GRAFICA

7 GAMEPLAY

6 AUDIO

5 LONGEVITÀ

5 ORIGINALITÀ

Un gioco di guida in cui motociclette e autoveicoli corrono insieme e si danno battaglia a colpi di missili e mitragliatrici pesanti. Già visto!



Gli effetti luce delle esplosioni sono molto curati e ottimamente realizzati.

REVIEW

motor mayhem

PIACE

- Il background dei protagonisti
- La fluidità delle animazioni

NON PIACE

- L'eccessiva ripetitività dello schema di gioco
- Il sistema di controllo



I veicoli leggeri sono velocissimi ed estremamente manovrabili, anche se la loro resistenza è abbastanza limitata...



Motor Mayhem è un gioco di combattimento automobilistico stile **Twisted Metal**, tanto per citare il titolo più famoso del genere. All'interno di un'arena futuristica **nove** agguerriti

personaggi se le danno di santa ragione per la conquista del titolo. Siamo infatti nell'anno **2025** (quasi 1500, e chi capisce 'sta battuta mi scriva!) e gli sport che un tempo dominavano l'attenzione degli spettatori del pianeta sono definitivamente tramontati. Il baseball, il basket e addirittura il calcio non interessano più a nessuno (per il calcio pare che nel 2001 ci sia stata una rivoluzione a causa di un rigore inesistente in Inter-Udinese!); l'unico sport che riesce a catalizzare l'attenzione della gente è il nuovissimo **VCL** (Vehicle Combat League), una sorta di Rollerball per auto.

CI SI PICCHIA IN MACCHINA???

Una volta iniziato il gioco potrete scegliere uno dei **nove** personaggi disponibili per combattere nell'arena. Ogni carattere ha una sua particolare storia e naturalmente dispone di un **veicolo** differente: si va dalle automobili pesanti stile **carro armato** a velocissime **motociclette** ultraleggere. Sono inoltre disponibili alcune **mosse speciali** (combo, per gli amici!) che, una volta attivate tramite combinazioni di tasti, rappresenteranno un vero tormento per il vostro nemico. Attivare gli attacchi speciali non sarà però un'operazione semplice, considerata la difficoltà di effettuare una **combinazione di tasti** durante gli inseguimenti frenetici dell'arena. Dovete avere ben chiaro fin dall'inizio che questo gioco è **velocità** allo stato puro, non esistono momenti di riflessione, ma solo istinto, e

scariche continue di adrenalina. Capirete ben presto che fermarsi anche solo per un istante equivale a un suicidio: i vostri avversari corrono e sparano come piccoli Rambo su ruote, e la minima esitazione vi sarà fatale. Durante l'azione dovrete anche cercare di raccogliere i vari **power-up** presenti nel gioco, per migliorare il vostro arsenale che all'inizio è dotato di solo di una misera **mitragliatrice**. Ogni arena (ne esistono **nove** tra cui scegliere) ha naturalmente le sue caratteristiche e una particolare dislocazione dei bonus e delle difese: sta a voi scoprire il **giro** più redditizio e le **zone** più sicure.

SARÀ, MA...

In definitiva **Motor Mayhem** è un gioco discreto ma che non fa certo gridare al miracolo. La grafica è carina e dotata di alcuni **effetti speciali** e di luce davvero buoni, anche se in termini di **dettaglio** lascia alquanto a desiderare. Il sonoro è appena accettabile: le musiche possono andare ma gli effetti tendono a dare un fastidioso mal di testa. Consideratelo un gioco medio, da giocare nei giorni di magra o magari noleggiandolo da qualche parte per un pomeriggio, ma niente di più. Del resto, perché giocare a questo titolo quando è disponibile **Twisted Metal** che offre le stesse identiche cose ma con una giocabilità superiore?



the watcher



Novembre è il mese del debutto americano di Xbox e Gamecube, che arrivano a dare un po' di filo da torcere alla console ammiraglia di casa Sony. Intanto, però, il colosso nipponico risponde tagliando il prezzo della PS2 di un terzo, e continuando a proporre giochi sempre più belli. Anche per novembre, infatti, ci sono diversi titoli molto attesi. Su tutti spicca **Silent Hill 2**, horror game della Konami che promette di rinverdire i fasti del primo episodio sfruttando le maggiori potenzialità della PS2 per regalare un'atmosfera da brividi. Grande attesa anche per **Max Payne**, il re dei giochi d'azione su PC, che potrebbe essere già nei negozi mentre leggete queste righe. E poi ancora **Half-Life**, **Crash Bandicoot**, **Grand Theft Auto 3**, **Rayman M**: insomma, da qui a Natale ci sarà parecchio da divertirsi!

GIOCO	CASA	USCITA
Shadowman 2	Acclaim	Imminente
Silent Hill 2	Konami	Imminente
Max Payne	Take 2	Imminente
GTA 3	Take 2	Imminente
Rayman M	Ubi Soft	Novembre
Splashdown	Infogrames	Novembre
Tarzan Freestyle	Disney	Novembre
Batman Vengeance	Warner	Novembre
Crash Bandicoot	Universal	Novembre
Duke Nukem: D-Day	Take 2	Novembre
F1 Racing Championship 2	Ubi Soft	Novembre
Half-Life	Universal	Novembre
Jurassic Park III: Survival	Sierra	Novembre
Legion	Infogrames	Dicembre
No One Lives Forever	Sierra	Dicembre
Tribes 2	Sierra	Dicembre
Driven	BAM!	Dicembre
Evil Twin	Ubi Soft	Dicembre
Dinasty Warrior III	Midas	Gennaio
Hidden & Dangerous 2	Take 2	Gennaio

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



**Le attese non verranno deluse.
Qui c'è tutto quello che vi aspettavate:
più trick, più spazio, più opzioni,
più obiettivi, più velocità, più grafica,
più suono... più tutto. È il nuovo Tony Hawk.**

PREVIEW

Tony Hawk's Pro Skater 3



Questo è un autolavaggio - e poi non dite che non si grinda OVUNQUE!



PARTY! Per saperne di più su questa modalità, dovremo aspettare la review, ma sembra dannatamente divertente!

IL GIOCO IN BREVE

In ogni livello ci sono una decina di obiettivi da raggiungere. Iniziate, e diciamo che ne completate quattro nel tempo concesso. Ora potete rigiocare il livello concentrandovi sugli altri obiettivi. Il risultato dell'equazione è che più obiettivi distribuiti in più zone molto ampie, trasformano il gioco in un **action 3D** a bordo di uno skateboard. Che poi è quello che ha fatto la Sony con il suo Airblade...



Potremmo parlarvi per pagine e pagine di **Tony Hawk**. Di come abbia chiuso un 900°, due giri e mezzo sullo skateboard sospeso in aria, primo uomo a completare la manovra in una competizione sportiva. O di come, a suo nome, sia iniziato un franchise milionario di giochi PlayStation, PS2 e PC. Tuttavia, se vi raccontassimo tutto questo, non trasparirebbe ancora abbastanza chiaramente il senso di grande attesa che c'è intorno a questo gioco. Sono in molti a credere che **Tony Hawk's Pro Skater 3** sia il gioco che quest'anno venderà di più per PS2, almeno in America. Ma anche in Italia, visto il successo dei primi due episodi, siamo fiduciosi. Il nostro pubblico ha imparato ad apprezzare i giochi di qualità, nonostante si rivolgano apparentemente a una nicchia, quella degli skater o fanatici di skateboard. I risultati hanno dimostrato che non è così e la serie di **caratteristiche positive** che inanna questo gioco ci fa pensare che sia sulla strada giusta per essere il primo, vero, grande TITOLONE per PS2.

NON È BELLO QUEL CHE È BELLO...

Questo senso di fiducia è supportato dal fatto che **Tony Hawk's Pro Skater 3** è uno dei primi giochi che può essere giocato **online**, sulla rete, sfruttando le decantate potenzialità di connettività della PS2. Non sappiamo ancora quale sarà la sorte di questa opzione nei territori PAL; per ora le prove sono solo state fatte in America e hanno dato ottimi riscontri. A noi non resta che sperare... Intanto, però, abbiamo un ottimo gioco **single player** e **multiplayer** "tradizionale". Anzi, dire ottimo è offenderlo: potreste pensare che il mio giudizio sia poco obiettivo per le lodi esagerate con cui ho accolto gli scorsi episodi. Ma quando un gioco imbrocca, imbrocca! Io mi aspetto qualcosa e Tony me la dà, condizione sufficiente per definire un gioco BELLO. Che cosa offre la PS2 in più sul fronte della simulazione di skateboard? Due feature fondamentali, intanto per incominciare: un (molto) più elevato **frame rate** e più ampiezza nel **design dei livelli**. Sì, insomma, sono molto più grossi! E vari. La varietà di situazioni dentro a uno stesso livello è

notevolmente aumentata: basti pensare al **Canada**, nel quale uno skate park confina con una **miniera abbandonata** e una casa sugli alberi! So cosa state pensando: "Ecco, adesso mi è diventato tutto un parco divertimenti assolutamente improbabile e mi si è perso il senso di realtà, il feeling street! Me ne torno a giocare a Thrasher: Skate & Destroy!". Non è così. Aumentando la grandezza, aumenta anche il numero di **situazioni diverse**, è una questione di numeri. E allora perché non aggiungere anche un livello tipo Tokyo Megaplex di SSX? E infatti c'è uno stage totalmente assurdo, pieno di rampe, salti, corrimano... Un paradiso illuminato al neon!

NON SI SKATA IN SILENZIO...

E vogliamo parlare dell'**audio**? No, dico, ne vogliamo parlare? Intanto è programmato per sfruttare un impianto **surround Pro Logic**: se avete la possibilità, collegatelo e sentirete come lavora... inutile aggiungere altro. E poi la **colonna sonora**: pensate che la Activision ha persino firmato un accordo con la **Maverick Recording Company** per l'uscita di un disco chiamato **Music From and Inspired by Tony Hawk's Pro Skater 3**, un disco con alcuni dei pezzi della colonna sonora del gioco e altri affini. I nomi sono i soliti che girano nell'ambiente skate: NOFX, Pennywise, Outkast, Papa Roach, Millencolin e, a sorpresa, gli unici, intramontabili, insuperabili **Motorhead** con la loro "Ace of Spades". Le opzioni sono infinite (c'è un **editor** per creare il proprio skater che parte dallo skateboard e arriva ai **tatuaggi**); gli **obiettivi** tantissimi, la **velocità** disumana (date un'oliata ai riflessi) e il divertimento al massimo. Ed è solo una preview!



Ecco, se dovessi dire per forza qualcosa di cattivo, direi che forse ci sono troppi grind. Forse.

DI LUCIO PROSPERI

Siete impazziti per la sezione rally di Gran Turismo 3 A-Spec? Ecco un gioco che a quella sezione si ispira e che promette di diventare un nuovo punto di riferimento!



PREVIEW

World Rally Championship



SE UNO AMA i giochi di guida si compra **Gran Turismo 3 A-Spec**... e vive felice! Finora, chi amava i giochi di guida con le auto da rally si doveva accontentare dell'apposita sezione del capolavoro dei **Polyphony**, bellissima anche lei, ma piuttosto "limitata". Alla **Sony**, dopo lungo ragionamento, hanno pensato di andare a colmare la lacuna con questo **World Rally Championship**, WRC per gli amici.

LA PUZZA DI BENZINA

E visto che alla Sony, se decidono di scomodarsi, lo fanno in grande stile, possiamo già affermare con una certa sicurezza che il loro **simulatore di rally** finirà con l'appassionare un po' tutti e mietere consensi a destra e a manca. Nonostante la versione in nostro possesso fosse ancora un po' indietro, infatti, già si cominciano a intravedere le potenzialità... al punto da essermi esposto a livello personale! Dopo una lunga sessione di gioco ho annunciato alla redazione al gran completo che la versione finale di **WRC** non avrebbe avuto nulla da invidiare a **GT3 A-Spec**! E sono prontissimo (anzi lo sto facendo in questo momento) a ribadire questa categorica affermazione anche a tutti voi, per poter un giorno dire (quando tutti canteranno le lodi del gioco): "lo l'avevo detto!". Una volta inserito il DVD nel lettore, infatti, si nota immediatamente che nulla è stato lasciato al caso: **introduzione** filmata con tanto di commento di ogni singola prova, possibilità di scelta tra un esercito di **vetture** e **piloti** reali, opzione per il **set up** e



La visuale in soggettiva permette di tenere comunque d'occhio anche gli elementi del cruscotto.

soprattutto una **riproduzione** fantastica dei vari tracciati. Le prove nelle quali dovrete dimostrare la vostra abilità "guidatoria", infatti, sono ambientate in una serie di percorsi reali (dalle cime sopra **Montecarlo** alle lande desolate della **Nuova Zelanda**), arricchite da numerosissimi particolari (**elicotteri** che sorvolano la strada, **spettatori** a bordo pista e così via) e tocchi di classe (semplicemente da urlo il **riflesso** che vi abbaglierà ogni volta vi verrete a trovare controsole!).

ALL'AUTOLAVAGGIO!

Ma al di là dello spettacolare impatto grafico, **World Rally Championship** (a parte un titolo davvero poco originale...) propone una giocabilità e una sensazione di **velocità** strepitose, che portano immediatamente alla mente il paragone con **Gran Turismo 3**. Il **sistema di guida** risulta infatti un preciso mix tra simulazione e arcade, facendosi apprezzare per l'impegno che ci si deve mettere per fare un buon tempo, ma non risultando mai frustrante o troppo tecnico. Ancora meglio, poi, la sensazione di **velocità** che riesce a offrire: tutto scorre con una fluidità impeccabile, nonostante gli elementi su schermo non siano pochi! Se proprio vogliamo muovere

qualche appunto, possiamo concentrarci su alcuni degli elementi dei **fondali** che, in questa versione preview, fanno la loro comparsa con qualche attimo di ritardo... Sono pronto ad accettare scommesse sul fatto che alla fine questa imprecisione verrà risolta! Devo dire che **WRC** mi ha davvero entusiasmato (altrimenti non mi sarei mai lasciato andare ad affermazioni tanto perentorie...) e credo abbia moltissime chances per imporsi nel panorama dei racing game... panorama che si sta facendo sempre più affollato, ma che accoglie sempre a braccia aperte e con estremo piacere titoli di questo livello. E visto che ormai mi sto giocando la mia reputazione, mi sbilancio ulteriormente: sento "puzza" di capolavoro!

"SONO A PEZZI"

Tutti i racing games d'ambientazione rallyistica degni di questo nome si caratterizzano per la presenza di vetture completamente **"danneggiabili"**. Questo vuol dire che ogni impatto che la macchina ha con gli elementi a bordo pista provoca delle **ammaccature** e dei danni evidenti sulla **carrozzeria** e/o sulla meccanica. **WRC**, ovviamente, non fa eccezione e porta questa caratteristica all'estremo, con una cura delle "lamiere contorte" davvero esasperata: fanali che smettono di funzionare, paraurti che si staccano, cofani che si sollevano e addirittura lo **sterzo** che smette di assolvere alla sue funzioni, rendendo ogni curva un vero e proprio terno al lotto!



Notate l'elevatissima caratterizzazione dei tracciati, contraddistinti anche da climi diversi.



**I NUOVI FANTASTICI
LOGHI E LE BELLISSIME
SUONERIE PER IL TUO
CELLULARE!!!**

**Basta una chiamata da un
telefono fisso per cambiare
il tuo logo e la tua suoneria**

166.142.559

**ATTENZIONE!
NON
RAGGIUNGIBILE
DAI CELLULARI!**

**VIENI SU WWW.ITALIALOGO.COM E SCEGLI MIGLIAIA DI
DI MUSICHE E LOGHI PER IL TUO CELLULARE**



- 1) SCEGLI IL CODICE
- 2) CHIAMA IL NUMERO **166.142.559**
- 3) OPLÀ... IL TUO LOGO E LA TUA SUONERIA È ARRIVATA!

SUONERIE PER NOKIA

TV & CINEMA	493 2 Times - Ann Lee	459 Kiss	628 Tears in Heaven	615 Strong like a lion
441 Grattachecca e Fighetto	473 7 Days and one Week	604 Abdelazer	604 Sweet bitter Melody	603 Take On Me
417 La famiglia Adams	488 9PM - ATB	484 La Cucaracha	627 Tears in Heaven	641 The Wanderer
419 Beverly Hills Cop	531 A Teenager in love	499 La Primavera	619 Bye Bye my love	617 Those were the days
401 Batman	525 All I want is dancin	504 Lemon Tree	610 Candle in the wind	621 Time to say Goodbye
422 Beverly Hills 90210	481 All my life	512 Liquido	620 Castle on a Cloud	598 Tubular Bells
439 Dallas	520 All that she wants	513 Losing my religion	625 Do you hear people	608 Yellow Submarine
410 A-Team	516 Amazing	511 Love is all around	631 Don't cry for me, Argentina	POP 2
426 La pantera rosa	523 An Angel	519 Lucky Love	636 Every breath you take	680 Around the World
397 Il ponte sul fiume Kwai	462 Anywhere for you	492 Mambo Nr. 5	611 Fernando	699 Lucky
395 E.T.	465 As long as you love	514 Mambo	606 Funky Town	676 Supergirl
3509 I Flintstones	483 Baby one more time	467 Quit playing games	624 Georgia in my mind	679 Adelante
411 Forest Gump	490 Back to the U.K.	485 S.O.S.	645 Girl from Ipanema	700 Enimem
421 Ghostbusters	469 Bailando	507 Scatman World	612 Girl I'm gonna miss	681 Fly on the Wings
425 Hitchcock	474 Big Big Girl	470 Simarik	629 Hey Jude	683 Freestyler
427 Indiana Jones	506 Black or White	491 Simbaeo	637 I just called to say I love you	2895 Horny
428 Jurassic Park	477 Blue	482 Socket to me	644 I like Chopin	689 I'm outta Love
453 Matrix	478 Blue 2	532 Someday	599 I shot the Sheriff	687 It's my life
431 Mc Guyver	3508 boom	501 Strong enough	614 In the summertime	691 King of the Bongo
671 Men in Black	479 Boom Boom Boom	533 Sunchyme	638 I'm an English man	684 Latin Lover
429 Mission Impossible	496 Brother Lui	502 Thunderstruck	633 I'm sailing	692 Let's get loud
399 Mr. Bean	486 Calcutta	3508 Titanic	602 La Bamba	694 Never be the same...
424 Muppet Show	510 Care about us	460 Turn back the hands	622 Lady Madonna	672 Ooops... I did it
452 Pokemon	498 Children	494 Viva forever	601 Lambada	673 Partyalarm
443 Scuola di polizia	518 Don't turn around	468 Walk like an Egyptian	613 Lollipop	674 Play some Rock
400 Pretty Woman	475 Dr. Jones	476 We are going to Ibiza	596 Love me Tender	695 Ring of Fire
451 Pulp Fiction	486 Everybody	522 Wheel of Fortune	623 Master of the House	701 Sandstorm
455 Rocky	489 Flat Beat	515 Where the wild roses	618 Money Money Money	675 Somewhere over
432 Simpson	524 Fly away	527 You are not alone	639 Neverending story	696 Summer goes on
430 Star Trek	457 Get Down	530 You drive me crazy	630 On Susanna	677 The Riddle
406 Star Wars Imperial	517 Gimme some more	CLASSICA	640 On when the saints	697 Thong Song
437 Superman	521 Happy Nation	584 Bolero	605 Our House	698 Try Again
418 Titanic	509 I swear	585 Boreus	643 Oxygen	678 Uncle John from ...
394 Topgun	495 I want it that way	582 Fiolwalzer	600 Rivers of Babylon	
COMMERCIALE	471 I will survive	587 Polka	632 Satisfaction	
388 Coca Cola	497 If you wanna be my	583 Marcia di Radetzki	626 Shoop Shoop Song	
389 Marlboro Country	463 It's not right	586 Vanessa Mae	594 Strangers in the	
POP 1	500 I'm a Barbey Girl	SEMPREVERDI	night	
508 Nie wieder - Sahr	395 Jackson			
461 Turn back the hands	472 Jambo, Jambo, Jambo			
	528 Johnny B.			
	464 King of my Castle			

LOGHI PER NOKIA

3027 ciao bello	3034 inter	3041 Piccolo Tvrt
3028 CICCITYTB	3035 JUVENTUS FC	3042 R M A
3029 Ma come mai?	3036 LAZIO	3043 Amore scusa!!
2530	3037 Lecce	3044 TARKONIAN
3031 FIORENTINA	3038 Milan	893 FIAT
3005	3012 90-60-90	3021 EMINEM
3006	3013 I MEN	3048 VICENZA
3007 LOVE	3014 I ♥ WOMEN	858 Alfa Romeo
3008	3015	3022
3009	3016 Love you	3023 MY VALENTINE!
3010	3017 bunny	3024
3011 I Schumi	3018	896
3019 I LOVE YOU	3046 Ti Amo	863 Audi
3020	3047 UDINESE	891

LOGHI PER NOKIA

1379	2255 BEATIES	1871
5479	2267	28 RICH OFF
1389	2389 IRONHIDEN	2999 Baci
1394	1870	2540
1380	2431	3001
1423 SEXY BABY	2444	3003
201 Italia	245	3004
3025	3032	3039 CHE
3026	3033	3040 PERUGIA
1849	1313 YAHOO!	1611
1036	132	1730
1044	134	1739 LOVE MACHINE
1056	135	1741 LOVE
1060	1357	1742
1084	1374	1746 - my boy
1089	1376	1747 My Girl
1093	2261	1748 my love
1291 Microsoft	1381	1752
1292 Nintendo	1382	1754
1295	1383	180
1301	2848	2044 DI-TELEFON
1303	1397	2077
1305	145	2089
2626	836	845
2638	2850	1887 TRIUMPH
2646	2851	941
2652	2855	942
2654	2856	943 Apple
2655	2857	944 arte
2664	2863	945 ATARI
2667	77	929
2669	786	961
2674	800	99
2683	805	1367
2742	813	2386
2101	1847	2421
2104	2323	2439
2254	2330	2446
2838	2333	821
2260	2340	2492
227	2349	2501
232	2381	2562
2567	2565	2563
2616	2370	2564

WWW.ITALIALOGO.COM

166.142.559

**ATTENZIONE!
NON
RAGGIUNGIBILE
DAI CELLULARI!**

DI LUCIO PROSPERI



Rayman M è molto più di un racing e molto più di uno sparatutto... è il trionfo del multiplayer, il gioco che vi riempirà la casa di amici!

RAYMAN M

PREVIEW



È innegabile che molto del sale che un videogioco è in grado di aggiungere alla nostra vita è legato alla possibilità di sfidare qualcuno. D'altra parte l'uomo è un essere competitivo e il confronto con gli altri è alla base di tutta la sua esistenza! Grazie ai videogames questo



confronto può avvenire con persone di tutto il mondo, via Internet e disponendo di un PC (anche se la PS2 sta attrezzandosi in questo senso), o prendendo quattro persone e rinchiudendole in una stanza, joystick e multiball alla mano.

IN GIRO PER RAYMAN WORLD

L'azione multiplayer di **Rayman M** vi permetterà di correre o sparare all'interno di **24 scenari** differenti, equamente divisi tra **piste** e **arene** di combattimento. Questo vi porterà a visitare **4 universi** totalmente differenti, che apporteranno un incremento continuo e bilanciato della difficoltà: **Crypt** (stile Halloween), **Laguna** (spiaggia paradisiaca caratterizzata da funghi giganti), **Pirate Canopy** (un mondo popolato da terribili pirati) e **Factory Forest** (una lussureggiante foresta).

TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Su PlayStation furono i geniali creatori di **Crash Bandicoot** a sfornare uno dei primi giochi appositamente concepiti per dare il meglio di sé in multiplayer: il divertentissimo **Crash Bash**. Il titolo presentava una serie di prove da affrontare sfidando direttamente altri **tre** personaggi che - ed era la situazione ideale - potevano essere controllati da altrettanti giocatori in carne e ossa. La situazione si ripresenta grazie a questo **Rayman M**, che amplia il discorso trasportandolo sulla PS2 e permettendo di giocare in quattro contemporaneamente... a patto di possedere un multiball. Fondamentalmente il gameplay si divide in due modalità ben distinte: il **racing game** e lo **sparatutto**. Nel gioco di corse l'obiettivo è quello di arrivare primi al traguardo, precedendo gli avversari (e fin qui nulla di strano...). La caratteristica



Le ambientazioni sono tutte ricche di dettagli e molto variegate: il simpatico Rayman potrà esplorare diverse realtà.

titolo della **Ubi Soft** non farà al caso vostro... Ma se ogni due per tre avete degli amici per casa (o siete voi che andate sempre a scroccare a casa di quello che ha comprato la PS2?), allora **Rayman M** vi farà divertire come poche altre cose fatte in compagnia di una o più persone!

La melanzana senza braccia si trova alle prese con uno strano edificio... Riuscirà a uscire viva?

principale è che la cosa avverrà all'interno di stage stile **platform**, con tutti gli ostacoli del caso: piattaforme in movimento, zone su cui arrampicarsi, nemici in quantità. Nello sparatutto, invece, vi troverete all'interno di una serie di **arene**, con scopo principale quello di raccogliere una serie di **lum**, bloccando contemporaneamente gli avversari colpendoli con dei **globi di ghiaccio**. In entrambi i casi, voi e i vostri amici potrete scegliere tra tutti i personaggi resi celebri dai vari episodi di **Rayman**, cattivi compresi, e affrontare le varie prove... Ovviamente lo **schermo** si dividerà in tanti riquadri, quanti saranno i partecipanti: due, tre o quattro. È dunque indispensabile, nel caso progettiate di avere sempre almeno tre amici nel vostro salotto/cameretta, disporre di un televisore di discrete dimensioni, altrimenti rischiate di capirci poco!

DIVERTENTE IN TANTI

Sebbene **Rayman M** permetta di essere giocato anche in single game (con gli altri partecipanti controllati dal computer), è ovviamente in **multiplayer** che regala grandi soddisfazioni. La divisione tramite split-screen garantisce a tutti di poter costantemente tenere sotto controllo il proprio alter ego, favorendo il crescere di una sana rivalità, che una volta presa la mano potrebbe anche sfociare in una maxi rissa!

Se solitamente le vostre sezioni di gioco avvengono in solitaria, probabilmente il



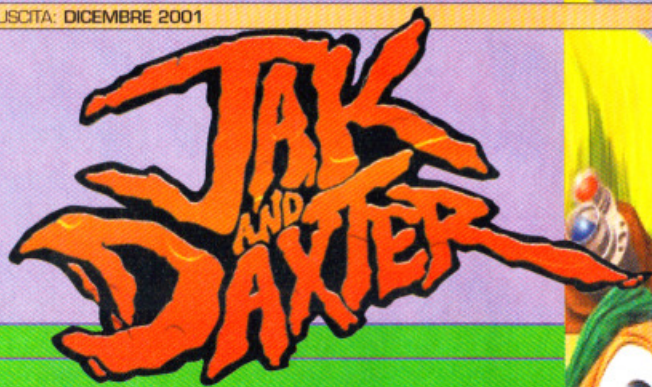
Miniere, castelli, labirinti. Pieni zeppi di nemici e trabocchetti! Tutto realizzato con grafica e animazioni incredibili!



DI CHRISTIAN BOSCOLO



Diamo un'occhiata più da vicino a quello che dalle prime impressioni sembra uno dei migliori platform in arrivo per le feste natalizie!

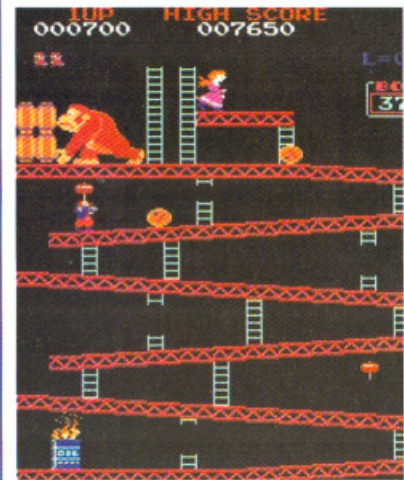


PREVIEW

jak and daxter

A VOLTE RITORNANO...

Una delle cose che ho particolarmente apprezzato in questo **Jak and Daxter** è la presenza di alcune citazioni illustri, ma forse sarebbe meglio definirli omaggi, al mondo dei videogiochi. In particolare, esiste un vero e proprio **sottogioco** che è un chiaro tributo a uno dei più famosi platform di tutti i tempi. Sono praticamente sicuro che molti di voi hanno già capito qual è il gioco in questione, ma per venirci incontro ho voluto inserire anche questo piccolo aiuto sotto forma di **immagini a confronto**. Vabbè, ma così è troppo facile...



La grafica del gioco è senza dubbio una delle migliori viste in circolazione finora. Speriamo bene!



TRA I TITOLI in stile platform di prossima uscita per PlayStation 2, ce ne sono almeno due che meritano un occhio di riguardo per qualità di realizzazione e motore grafico; e non a caso sono sviluppati dalla stessa software house. Cosa dite, mi sono dimenticato di citare i titoli?

Avete ragione, rimedio subito: trattasi di **Jak and Daxter** e **Crash Bandicoot**, sviluppati dai **Naughty Dog**. In particolare, abbiamo potuto mettere le mani sul codice preview di **Jak and Daxter** e siamo letteralmente rimasti a bocca aperta per lo straordinario impatto visivo che questo titolo riesce a generare. Ma procediamo per gradi e cerchiamo di mettere ordine in questa anteprima, che per il momento mi sembra piuttosto caotica!

FURETTI SI NASCE...

Come in ogni gioco di piattaforme che si rispetti, il protagonista deve essere un personaggio accattivante, divertente e con una spiccata personalità. Nel nostro caso, i programmatori non hanno badato a spese e di protagonisti ne hanno scritti addirittura due: l'uomo dalle orecchie più grandi del mondo (**Jak**) e il suo piccolo socio dalle parvenze vagamente feline **Daxter**. Lo scopo della loro missione è di far ritornare Daxter alle sue sembianze originali; infatti, il povero **furetto** (ammesso che sia davvero un furetto!) una volta era un bellissimo giovanotto in carne e ossa, ma è sì è ritrovato trasformato in questa forma dopo essere caduto in un **fiume magico**. Per questa ragione i due si ritrovano sopra un'isola denominata **Dark Eco** alla ricerca di una miracolosa cura per il povero Daxter; e tra un saltello e l'altro finiranno pure per salvare il mondo (di solito funziona così!).

Il gioco è un tipico **platform** con vista tridimensionale, con alcuni elementi innovativi davvero interessanti. Innanzitutto l'avventura non è lineare: ciò significa che anche se la storia ha una evoluzione abbastanza rigida, i **puzzle** possono essere risolti non solo in momenti diversi, ma anche in maniera diversa. Vi capiterà, per esempio, di dovere entrare in una **fortezza** e sconfiggere tutti i nemici che si annidano all'interno. Per raggiungere il vostro obiettivo potete scegliere due strade: abbattere il **cancello** e incunearvi all'interno a testa bassa distruggendo tutto quello che vi capita a tiro (nemici compresi), oppure strisciare silenziosamente dall'altro



Adesso che ho raggiunto il cannone non mi ferma più nessuno. Brutti rospi, maledette vipere!

lato del forte e azionare un **obice** posizionato su una collina, per cannoneggiare in libertà i poveri malcapitati. Senza contare che la storia è piena zeppa di **mini-giochi** tra cui spiccano la favolosa pesca in stile **Kaboom** (un vecchio gioco Atari!) o una sezione spiccatamente **arcade** nella quale dobbiamo saltare dei **barili** lanciati da una grossa **scimmia**, mentre ci arrampichiamo su di un **ponte** in salita (e anche questo dovrebbe ricordarvi qualcosa...).

IN DEFINITIVA

Le prime impressioni su questo attesissimo titolo dei **Naughty Dog** sono assolutamente positive. Il motore grafico è eccellente non solo per quanto riguarda la fluidità delle **animazioni**, ma soprattutto per l'incredibile cura dei **fondali** e l'ottima scelta dei **colori**. Durante il gioco potrete muovervi liberamente in ogni direzione e contemporaneamente muovere l'**inquadratura** della telecamera a piacimento senza il minimo rallentamento. I personaggi sono animati splendidamente e sono in grado di compiere ogni tipo di **evoluzione**: salti, giravolte, tuffi e immersioni in maniera incredibilmente realistica. Ottimi poi gli **effetti grafici** come i riflessi durante le sezioni acquatiche e la presenza di un ciclo **giorno-notte** capace di rendere ancora più realistica questa avventura. Insomma, questo **Jak and Daxter** ha tutte le carte in regola per diventare un gran bel gioco; quindi restate sintonizzati sulla vostra rivista preferita per gli aggiornamenti di rito e, speriamo presto, anche della recensione completa.

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Stiamo scaldando i motori. Siamo per farci nuovamente beffe della gravità. La velocità è relativa, noi siamo assoluti. Ancora una volta è Three... Two... One... GO!



WIPEOUT Fusion

PREVIEW



Psygnosis era un grande gruppo di sviluppo inglese che ha fatto dentro e fuori dai confini Sony solo nominalmente, lavorando sempre e comunque sotto l'ala protettrice della Casa Madre. Per questo chi ha lavorato lì ha sempre ricevuto il massimo supporto necessario per sviluppare i giochi, spesso in anticipo anche sugli altri sviluppatori. Naturale che i prodotti usciti da lì fossero tra i migliori per PlayStation, grazie anche al fatto che il supporto pubblicitario arrivava direttamente dall'Alto. Ora gli studi di Leeds (ex Psygnosis) sono stati assorbiti dagli Studios di Liverpool per formare un unico, grande gruppo: **G.Police**, uno dei primi giochi a supportare il joystick analogico, è venuto fuori dalla Psygnosis. E poi c'è **Wipeout**.

NIENTE DI IMPOSSIBILE...

Wipeout è un mondo a parte, non è un gioco: è una filosofia. È cercare di colpire tutti i bersagli senza prendere la mira, sparando d'istinto, perché per prendere la mira non hai tempo, perché corri troppo veloce, troppo, poi fai una curva a U a 600 chilometri all'ora e sei di fronte a un muro e non hai neanche il tempo di renderti conto che hai finito la gara e già stai premendo il tasto per ricominciare. UFF! Senza fiato. Come in **Wipeout**. Il



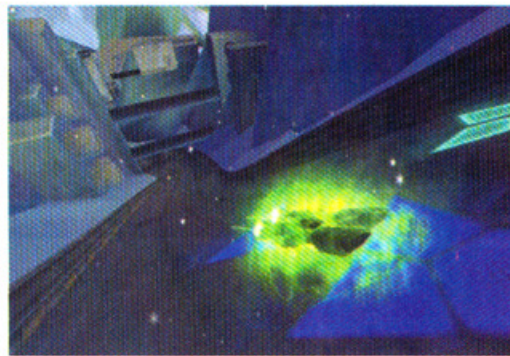
Ecco il nuovo design della Piranha: le navette hanno tre gradi visibili di upgrade.

primo **Wipeout** uscì contemporaneamente alla PlayStation. Poi, nel 1997, arrivò quello che è tuttora considerato il migliore del gruppo, **Wipeout 2097**. Altri due anni e si presenta **Wip3out**, seguito a ruota da un upgrade a basso prezzo che aggiungeva opzioni, scorciatoie e aggiunte varie, tra cui il multiplayer in link. Ma **Wip3out**, anche a detta degli sviluppatori stessi, andò un po' fuoristrada, mistificando il senso di religione che si era creato attorno al gioco. Il tentativo con **Wipeout Fusion** è di riportare in auge i fasti del 2097. Io ho un'altra opinione.

IN HOC FUSION VINCIT

Secondo me **Wipeout Fusion** è un gioco bellissimo, ma non c'entra assolutamente niente con il 2097. Nel senso che sono due giochi bellissimi lo stesso, due pietre miliari ognuno per la propria piattaforma, ma non hanno a che spartire sul territorio del feeling. Vero è che mi sono ammazzato di 2097 e con questo ci ho giocato solo qualche ora, ma proprio perché il 2097 mi scorre sottopelle, avrei dovuto avvertire la presenza. Come un tremore nella Forza. Questo tremore non c'è stato, ma ne ho percepito un altro. Un altro che mi dice di correre ancora **più veloce**, ma di fare anche più attenzione

a quello che mi circonda. SENTO che la pista è più larga, più grande e si perde in fondo, laggiù, tra la nebbia, la neve e la pioggia. VEDO che la pista è più 'interagibile', POSSO sparare a un pezzo di montagna per aprirmi una scorciatoia per il giro successivo. Sento, vedo, posso. Un sillogismo. E il feeling non è lo stesso, perché ora **Wipeout Fusion** si è avvicinato al concetto di **Formula 1**. Ha messo in pista, cioè, due piloti per ognuno degli otto team, ognuno con le sue caratteristiche e la sua personalità. Infatti Fusion sfrutta parte dell'AI per sviluppare conflitti e tensioni tra i vari piloti, rendendo



Effetti speciali!

le gare più personali, più vive. Il fatto che ora i piloti si vedono (se non ci fate caso durante l'intro, li vedrete attraverso il parabrezza quando vi si spaccherà) è un preciso segnale che la loro **personalità** potrebbe giocare un ruolo chiave all'interno di una corsa. A meno che non siate più veloci e vi lasciate tutti i problemi alle spalle.

ANDATE E SPONSORIZZATEVI!!!

Che **Wipeout** sia una filosofia lo ha testimoniato la partnership con Red Bull in **Wipeout 2097**. **Wipeout Fusion** si allea con K, la divisione sportivo-tecnica (sponsor anche della nostra Nazionale di calcio) della **Robe di K**, il marchio più street. Questo significa magliette delle squadre, gadget, merchandise. Attitudine. Come quella di **Wipeout**, uno dei pochi giochi che va oltre la console.



Che il design dei livelli sia migliorato mi sembra innegabile... (hey! Sono ironico!)



DI LUCIO PROSPERI



Mettersi davanti al video impugnando la propria GunCon è sempre stata un'esperienza assolutamente esaltante. Da oggi si raddoppia, visto che con Time Crisis 2 potrete affrontare i vostri nemici con DUE pistole!

PREVIEW

TIME CRISIS 2



ALL'INTERNO DI UN CAPANNONE lercio e maleodorante un gruppo di tipacci poco raccomandabili sta portando avanti una trattativa. Una valigetta contenente un sacco

di dollari viene aperta, mentre uno degli uomini comincia a controllare il contenuto di alcune bustine piene di una strana polverina bianca... All'improvviso, da dietro una cassa spunta un agente segreto - decisamente di poche parole - che



IN COMPAGNIA CI SI DIVERTE DI PIÙ

La più grande novità rispetto alle due versioni per PSX è costituita dalla presenza di un compagno d'avventura. Questo secondo

protagonista - che potrà essere impersonato da un vostro amico oppure dal computer - sarà sempre al vostro fianco e vi permetterà (nel single game) di scegliere, in

corrispondenza di determinati bivi, tra due differenti azioni, a tutto vantaggio della longevità. Inoltre, la presenza di un compagno (oltre a fare molto **Arma Letale**) diventa un elemento importante anche a livello di gameplay, visto che dovrete fare attenzione a non colpirlo, pena la perdita di un bel po' di punti. Rispetto al passato, inoltre, sono stati inserite molte scene di movimento in più; facciamo un esempio. Nel primo stage, a un certo punto, salterete a bordo di un **gommane** e vi lancerete all'inseguimento del cattivone di turno; di fianco a voi sfrecceranno un sacco di altre imbarcazioni e il vostro obiettivo sarà quello di **affondarle**, evitando nel contempo di colpire il canotto del vostro socio. Si tratta di uno stage davvero esaltante che, tra le altre cose, mette in mostra l'eccellente capacità della PS2 di realizzare **superfici acquatiche** assolutamente credibili. Visto che siamo in argomento, la realizzazione grafica di **Time Crisis 2** promette davvero benissimo, soprattutto per la realizzazione dei vari nemici, animati in modo incredibile e in grado di avere 'reazioni' diverse a seconda del punto in cui li colpirete. Molto buona anche la caratterizzazione delle **ambientazioni** e l'utilizzo di un **sonoro** che si completa alla perfezione. In questo coro di consensi, al momento l'unica nota stonata è costituita dai vari **filmati d'introduzione** e intermezzo, assolutamente deludenti.

ALLORA, ESCI?

Come forse saprete, sono un grandissimo fan di questo tipo di sparattutto e attendevo come la manna l'uscita di **Time Crisis 2** per il Principe Nero. E la visione di questa preview non ha fatto altro che aumentare a dismisura la mia impaziente attesa per il gioco fatto e finito. Non ho intenzione di farmelo sfuggire per nessuna ragione al mondo!



Vetri in frantumi e pallottole che sibilano... la tensione sta per raggiungere il suo culmine.



Dovrete fare attenzione a non essere colpiti da alcuni elementi ambientali, come un albero in caduta libera!



In alto a destra potete notare il vostro compagno di sparatorie, in questo caso controllato dal computer, ma che potete sostituire con un amico grazie al cavo link.

CATTIVI E VELOCI

Scene di questo tipo le avrete viste nella quasi totalità degli **action movies** usciti negli ultimi anni... e magari qualche volta vi è venuta anche voglia di vivere un'esperienza (virtuale, ovviamente) analoga. Gli **sparattutto in soggettiva** con pistola al seguito sono senza dubbio una valida alternativa; ma finora i vari giochi usciti (**Time Crisis** e **Point Blank** su tutti) hanno sempre offerto la possibilità di utilizzare una sola arma... finora. Alla **Namco** hanno pensato di ampliare il discorso e permettere di utilizzare **DUE** pistole contemporaneamente, per vivere l'esperienza dello sparattutto totale. Vi rendete conto che cosa voglia dire stare davanti al monitor; impugnare due pistole e sparare a tutti i nemici che si fanno sotto?? Si tratta di un'esperienza assolutamente da provare! Mi rendo però conto che disporre di due pistole non è una cosa alla portata di tutti, visto che questa versione di **Time Crisis** uscirà in bundle con una sola **GunCon 2** (di cui potete leggere tutti i segreti nella pagina qui affianco). Fortunatamente, il gioco offre ottime garanzie anche se giocato da soli... Il consiglio, è quello di convincere un amico a prestarvi la sua arma!

namco guncon 2



È blu... di un bel blu brillante! È aerodinamica e dalle linee sinuose... No, non sto parlando della mia macchina nuova, ma della pistola che la Namco ha realizzato appositamente per la PS2!

Time Crisis

è da sempre considerato il gioco principe per tutti gli appassionati di sparatutto con pistola incorporata. Il titolo della Namco, infatti, ha un senso esclusivamente se giocato impugnando saldamente tra le mani un'arma... a meno che non vi piaccia farvi venire un esaurimento nervoso! Spostarsi utilizzando lo stick analogico permette una precisione assolutamente approssimativa e non garantisce i necessari tempi di reazione, ovviamente vicinissimi alla frazione di secondo.

Ecco dunque che la software house nipponica ha pensato bene di presentare tutti i suoi episodi di Time Crisis con allegata la fondamentale pistola: la **GunCon** ai tempi della PlayStation e la **GunCon 2** adesso, periodo in cui la legge è diventata la PS2!

NERO E BLU... BARRA!

Alla Sony, per non sappiamo bene quale motivo, hanno pensato che l'accostamento migliore con il nero splendente della console fosse il blu... Ora, da vecchio tifoso milanista potrei riempire tutte le pagine di Planet PlayStation con affermazioni che contestino questa decisione, ma non essendo questa la sede

adatta preferisco soprassedere e limitarmi a constatare il fatto. In ogni caso alla Namco, società che ha legami strettissimi con mamma Sony, hanno pensato di fare cosa gradita realizzando la nuova versione della loro arma, di un fiammante **blu elettrico**. Al di là degli abbinamenti cromatici, bisogna ammettere che la pistola fa davvero la sua scena e, una volta impugnata, si avverte una piacevole sensazione di potere. La linea, poi, è davvero molto accattivante (e di questo potete rendervene conto voi stessi dando un'occhiata alle immagini che pubblichiamo), con una serie di curve e **bombature** che gratificano l'occhio. Passando oltre il mero aspetto estetico (che comunque ha la sua importanza), notiamo che la **GunCon 2** si collega alla console tramite un'**uscita USB**. In questo modo la connessione risulta ancora più immediata e precisa, anche se non è tutto oro quello che luccica. Giusto per fare quello che trova sempre qualcosa che non va, sono costretto a far notare come questo tipo di connessione renda 'sconosciuta' la pistola ai vecchi sparatutto per PSX. Nel caso, infatti, vi venga voglia di

provare la GunCon 2 con titoli come **Point Blank 3** o il primo **Time Crisis**, resterete delusi e dovrete rispolverare la fidata GunCon grigia... Ma se di questi vecchi titoli non ve ne importa più nulla, beh, allora sappiate che con Time Crisis 2 'lo strumento d'offesa color del cielo' regala delle soddisfazioni incredibili.

SPARA CHE TI PASSA!

Come già segnalato nella recensione (che - per non farvi stancare a sfogliare il giornale per trovarla - abbiamo collocato nella pagina precedente) il titolo della Namco consente anche l'utilizzo di **due pistole** in contemporanea. Bella roba, direte voi... chiamo un amico che porta la sua GunCon 2 e giochiamo insieme contro i nemici controllati dal computer. Giusto, questa è una delle opzioni; l'altra invece è quella di invitare il vostro amico, distrarlo facendolo parlare con vostra sorella (se è carina le possibilità che lui

non si interessi al gioco aumentano considerevolmente), sottrargli la pistola e giocare utilizzando **DUE PISTOLE**

CONTEMPORANEAMENTE! Sì,

si, esatto... proprio come Neo in **Matrix** o John MacLaine in **Die Hard**. In questo caso la sensazione di onnipotenza è garantita e l'istinto di precipitarsi fuori a comprare una seconda GunCon 2 (o scambiarla definitivamente con vostra sorella) comincerà a farsi largo dentro di voi.

In ogni caso, se avete intenzione di acquistare **Time Crisis 2** è essenziale che puntiate sulla versione che offre in bundle anche la pistola... D'altra parte, non è logico pensare che acquistando il bellissimo sparatutto possiate 'limitarvi' a giocarlo con il joypad!





"P

esce spadaaaaaa! Chi vuole comperare il mio buon pesce spadaaaaaa? È appena pescato! Costa pocoooooo! Ci faccio anche i paniniiii!".

"Scusi signora, ha mica visto una bella macchina sportiva passare di qua?"

"Signora un bel paio di pesci siluro!" dice tirando su il cappello di paglia.

Adesso sono io a trasalire! O ci somiglia davvero TROPPO oppure questa è proprio Rinoa. Mi butto... "Rinoa? Sei... tu?"

"No, sono mia zia Tamanaki! Ti pare che ci possa essere in giro un'altra che vende il pesce con questa classe? Adesso che mi hai beccato, cosa diavolo vuoi? Guarda che ti pianto la testa dello spada tra le scapole. Ci sono in giro degli scozzioni..."

"Scusa... ma il ballo? Il vestito? La macchina? Pensavo che avessi avuto fortuna dopo FFVIII; e poi non sei mica di famiglia nobile?"

"Successo... fama... denaro... sic transit gloria mundi... ho studiato, io. E se adesso mi vedi così, a vendere il pesce spada, è perché il mio agente è scappato a Tahiti con quella zozza della Dottorressa Quistis. Diffida sempre dalle donne con la frusta!"

"Sì, e pure da quelle con le manette... Come hai fatto a ridurti così?"

"Dopo le ultime elezioni papà è finito in un giro strano, gli facevano firmare delle carte che non capiva e poi è

saltato fuori che erano bonifici su conti esteri, insomma... È finito in un casino e abbiamo dovuto vendere anche i beni di famiglia, e così adesso mi vedi qui con il pesce. Non ti va un tramezzino con il pesce crudo?"

"Mmm, no grazie, ho già fatto colazione con la pagliata (con tutto 'sto pesce, adesso ho capito lo sguardo da triglia... Beh, comunque sia, io l'intervista la devo portare a casa, qualcosa devo cavarglielo fuori). Ehm, Rinoa, perdonami, vuoi spiegarci l'origine misteriosa dell'anello che porti legato al collo?"

"Tutti pensano che sia un anello fatato, ereditato da chissà quale avo. In realtà l'ho trovato dentro un Biscotto della Buona Sorte giapponese, sai, quelli che dentro hanno il messaggio di augurio..."

"E il tuo messaggio qual era?"

"Era il biglietto da visita dello studio odontoiatrico del Dottor Gambigliani. Conosci? Il miglior dentista di Rovigo!"

"Vuoi dirci qualcosa dei tuoi problemi con Adele?"

"Ah, quella strega! Ma lo sai cosa abbiamo scoperto, io e Squall? Che in realtà è la sorella della befana!"

"Non pensavo che anche voi in Giappone aveste la festa dell'epifania..."

"E che cosa siamo, sottosviluppati? Non capisco perché tutti hanno un'idea così strana del Giappone. Siamo uguali a tutti gli altri, eh?! Solo perché la nostra befana cavalca una motoscafo Yamaha invece che la solita saggina, questo non vuol dire che siamo diversi! Beh, basta, ora mi hai stufato: o compri il pesce o schiodi. Sem chi a lavurà nu alter, t'è capì?! Ciao bello!"

... e la vedo allontanarsi così, tra i fumi di Tokyo, con l'odore di pesce crudo che va affievolendosi man mano che lei si fa più piccola e sparisce tra i vicoli, spezzandomi il cuore.

hot mike

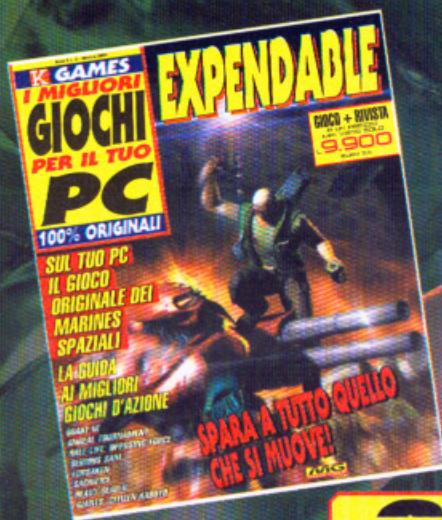
LE INTERVISTE IMPOSSIBILI

Sono ancora un po' sballato dal fuso, ma la festa era fantastica! Un palazzo meraviglioso, musica classica e tutta la nobiltà dei videogiochi riunita. Poi è arrivata lei. Tutti fermi a guardarla mentre fendeva la folla. Rinoa Heartilly! Classe. Leggerezza tutta giapponese. Tutta la maledetta serata appiccicata a quel bellimbusto di Squall,

e io che non riesco nemmeno a parlarle... che sia amore? Poi, di colpo, guarda il campanile, trasale e scappa via. Che devo fare? La seguo! Diavolo! Sta salendo su una Panoz! Ecco che sgomma, la rincorro fino all'incrocio. Volto l'angolo e lei è... sparita! C'è solo una tizia che spinge un carretto di legno puzzolente, chissà cosa vende...



IL MONDO DEI VIDEOGAMES È IN EDICOLA



MG
MEDIA GROUP

Casa: **Disney Interactive**
Genere: **Avventura**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **nd**

Compatibilità: **Dual Shock**

Atlantis

La leggenda del continente perduto

DI CHRISTIAN PETTINI

Atlantis - La leggenda del continente perduto è il nuovo film della Walt 'Sisley', che giungerà nelle sale italiane nel periodo tipico: a **Natale**. Come è ormai da moltitudini di anni, la pellicola animata sarà circondata da una serie di **gadget** fra i quali ci sarà un videogame. Che, per noi redattori fortunati (alla facciaccia vostra! Tie!!) è GIÀ una realtà giocabile, seppur incompleta.



▲ Le aree sono molto spoglie, anche se le tinte hanno un'ottima qualità cromatica. Disney è sempre Disney, o no?

Il mondo di **Atlantide**, da sempre fonte di grandi voli di fantasia, narrato da Platone, ha sempre solleticato la fantasia di molti: il fascino di un **continente sommerso**, avanzato tecnologicamente e scomparso inghiottito dagli oceani, è stato al centro di opere di letteratura, cinematografiche, persino di canzoni! Molti poi, convinti della verità storica delle fonti, hanno 'cercato' le prove del mitico continente sommerso, talvolta spingendosi ad affermare che è vero, è così: Atlantide è esistita. Affidando poi l'identità della medesima mitica terra magari ad alcune civiltà; la scoperta di un pettine di osso a

Cuba poteva tranquillamente esser scambiata per la prova dell'esistenza di un continente sommerso...

L'INCONTINENTE SOMMESSO

Disney, con la classe che le è propria, ha sviluppato... ehm... prodotto un **cartone animato** ispirato al mitico luogo. Dal cartone per il grande schermo al gioco per la piccola PSOne il passo è breve, sempre breve, sempre PIÙ breve... e così fra poco metterete le mani sul CD del gioco ispirato al prossimo blockbuster disneyano.

Il materiale mostrato dal supporto informativo in nostro possesso è a uno stadio di sviluppo assai avanzato; credo che, oltre alla **traduzione** nella nostra lingua, rimanga ben poco d'altro da aggiungere.

Atlantis - The Lost Empire è un'avventura arcade, sullo stile di **Tomb Raider** ma molto più semplice; direi quasi che ci troviamo di fronte a un **platform tridimensionale** non lineare, nel senso che l'azione platform conosce delle complicazioni del tipo "trova l'oggetto, premi l'interruttore, combatti", il tutto all'interno di una trama che prosegue, seguendo i fatti narrati nel cartoon, secondo uno schema che Disney ha già introdotto nei suoi giochi, a partire da **Tarzan**. Diversamente da Tarzan e da altri titoli, però, come anticipato, questa volta abbiamo a che fare con un gioco tridimensionale, con visuale in **terza persona** singolare (!). Ma la dinamica è lontana dalle complicazioni previste dai vari Tomb Raider, avvicinandosi, per semplicità dello **schema di gioco**, ai grandi platform tridimensionali. Questo chiarisce anche il target, che è abbastanza basso. Non tanto per l'ispirazione a un cartoon, vista sempre, banalmente, come un segnale "ATTENZIONE, GIOCO PER BAMBINI". La **dinamica** e il **livello di difficoltà** ne fanno un gioco che i 'duri e puri' del pad preferiranno non affrontare, a meno che, da qui all'uscita ormai prossima nel momento in cui leggerete queste righe, non venga introdotta qualche 'complicazione'.

IL CARATTERE UMANO SI INSINUÒ

Il gioco si sviluppa lungo **tredecini livelli** (dei quali il primo serve come introduzione) e si concretizza in una avventura arcade molto semplice, che insomma è poco più di un platform 3D di una certa complessità. Sostanzialmente, lungo i livelli dovrete saltare di **piattaforma** in piattaforma, raccogliere **oggetti**, combattere (di quando in quando), interagire - ma in maniera blanda - con gli elementi del **fondale**. Tutto ha un ritmo abbastanza elevato, e solo alcune complicazioni ne fanno una avventura treddi (tipo la raccolta di oggetti, o anche gli interventi degli altri



▲ Il gioco provato da noi è tutto in inglese (e gode del doppiaggio delle voci originali), ma quello che uscirà in Italia sarà nel nostro più comprensibile linguaggio.

personaggi non giocanti). La **grafica** è davvero molto molto buona e convincente, grazie a una scelta dei **colori** che 'fa' molto cartoon. Purtroppo le aree poligonali, che non clippano e non presentano difetti di sorta, sono un po' **spoglie** e povere di particolari, e poco complesse; ciò che le rende **anonime** e poco interessanti. Al contrario, sono ottimi i **filmati** che abbiamo potuto vedere in questo codice preview: dei veri e propri cartoon; ma ciò non desti meraviglia, dal momento che si tratta di un gioco Disney. Lungo il cammino potrete raccogliere alcuni **item** che vi permetteranno di rivedere i filmati dei livelli che avrete raggiunto. Ottimo poi l'**audio**, praticamente pari a quello del cartone cinematografico.



Potenzialità

80

Uscita prevista

Dicembre 2001

Assomiglia a:

• Rascal, Gex Return of the Gecko, Jersey Devil

Ha qualcosa in più di:

• Le follie dell'imperatore (la componente adventure), Spyro the Dragon (è un po' più 'maturo')

Ha qualcosa in meno di:

• Tomb Raider (Lara Croft: tutta, non solo le tette), La Carica dei 102 (ben 102 dalmati!)

▲ I check point sembrano una vecchia televisione. Il livello di difficoltà non è alto, ma non lasciatevene sfuggire nemmeno uno. Rifare pezzi di livello già fatti è deprimente.

Worms World Party

DI **CHRISTIAN PETTINI**



Worms è stato un autentico fenomeno.

Arrivava dai **Team 17**, un gruppo di sviluppo potentissimo, che se la comandava sull'Amiga Commodore (parliamo... dello scorso millennio!).

Il team se ne uscì, sulle nuove e performanti console nella spettacolare grafica 3D, con un gioco bidimensionale dalla grafica spartana, direi meno che funzionale! Cosa doppiamente inattesa, dal momento che i prodotti precedenti erano all'avanguardia (anche) per quanto riguarda la tecnica cosmetica!! Ma **Worms** era un inatteso mix di divertimento, intelligenza, tecnica di gioco. L'idea sarebbe stata ripresa dal sequel, **Worms Armageddon**; questo **World Party** è – ma dai? – il terzo capitolo.

INTERISTA VIENI A PESCARRE CON NOI... CI MANCA IL VERME!

Il terzo capitolo delle avventure dei vermi soldati. No! Non sono un antimilitarista e non voglio dire 'soldati vermi', intendendo dei militari bastardi dentro; voglio proprio intendere **vermi**, come i bigattini con i quali si va a pescare. I viscidii invertebrati, invece di essere esca per le attività ludiche degli

appassionati della lenza, indossano l'**elmetto**, imbracciano le **armi** più improbabilmente potenti e si gettano contro squadre di consimili, con tutta la cattiveria possibile. Questo background già di per sé paradossale diventa poi irresistibile perché circondato da un contorno che fa la sua. I vermi sono

rappresentati, nelle schermate di intermezzo e nei filmati, con un look 'cattivissimo': i denti digrignati e l'elmetto, imitando i marines con la stessa cattiveria e lo stesso impegno che i gatti domestici ci mettono quando 'giocano alla lotta' con i loro padroni.

LA MOLESTIA È LA VIRTÙ DEI VERMI

La ridicola **cattiveria** dei vermi, poi, la ritroviamo nel gioco. Sostanzialmente, abbiamo una riproduzione bidimensionale dell'area di gioco, inquadrata **lateralmente**. I vermi strisciano spostandosi a **turno**, uno per uno, alternandosi con i membri della squadra avversaria. Dopo aver trovato una buona posizione, il verme under control usa l'arma fra le tante a sua disposizione, poi prende la **mira** (sostanzialmente stabilendo l'angolazione della gittata del colpo) e usa l'arma, e poi il turno passa all'avversario. In verità ci sono anche molti oggetti che possono essere usati; comunque, sia che si usi un'arma sia che si usi un oggetto, il turno termina con l'esecuzione del comando **"usa"**. Le due squadre sono composte da **quattro vermi** cadadue ('cadatre', se le squadre fossero state... appunto tre. E non vi dico cadaquante nel caso di quattro team!). Il gioco si fa più tecnico quando scoprite che per non morire e fare per giunta una brutta figura, dovete imparare bene l'uso di tutte le **armi**, la loro potenza ecc.



▲ *La grafica non è un gran che. È certo meglio del primo episodio ma sembra che, dal punto di vista dell'ispirazione, abbia fatto un salto all'indietro rispetto a quanto fattoci vedere dall'Armageddon, il secondo della serie.*

STA SUCCEDENDO QUALCOSA DI ORRIBILE NELLA MIA CUCINA...

Sì, sta succedendo qualcosa di orribile nella mia cucina, ma non è niente di preoccupante: la cuoca sta preparando il cavolfiore. Torniamo a **Worms**. Il gioco è rimasto bidimensionale, e la grafica continua a essere spartana. Cosa offre di più questa terza release? Beh, il nome dice **World Party** perché in effetti il gioco punta molto sulla modalità **multiplayer**. Che per la cronaca non abbiamo potuto provare, perché era da perfezionare, sul codice preview in nostro possesso.

Il gioco è garantito per un party di **quattro utenti** umani, che giocano sfruttando, volendo, il **multitap**. Le migliori prevedono nuove armi il cui uso, il corretto uso, costituisce uno dei motivi di maggior interesse del gioco.

E in più nuove **aree**, una grafica più morbida – anche se sempre invariabilmente legata a uno standard classicamente dueddi – e una serie di nuovi temi renderanno l'offerta molto interessante per tutti gli amanti di questa dinamica divertente e spassosa.

Potenzialità

85

Uscita prevista

Dicembre 2001

Assomiglia a:

- I prequel e a **Hogs of War**; anche (ma poco) agli strategici a turni

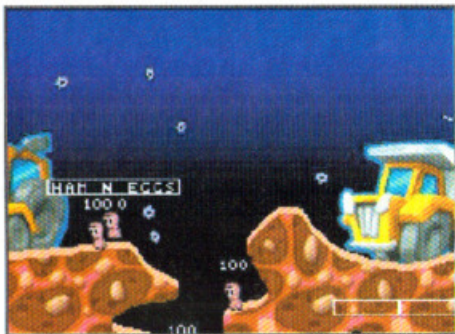
Ha qualcosa in più di:

- I prequel (armi, modernità) e gli strategici a turni (l'immediatezza e la divertita spensieratezza)

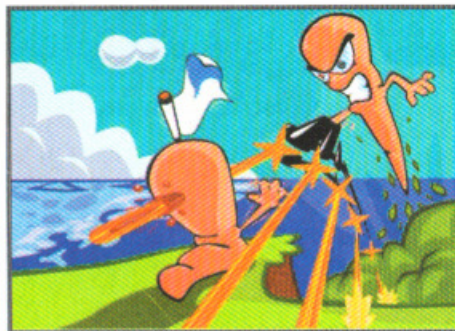
Ha qualcosa in meno di:

- **Hogs of War** (il treddi, il doppiaggio dei Binarì Sonori)

Vermi sì, ma agguerritissimi! Lo ritenete pericoloso? Beh, lui si crede MOLTO pericoloso...



▲ *Ogni verme ha un nome (e una dignità. Credo). È sempre chiara l'indicazione dell'energia vitale residua. È un'informazione che vi serve per scegliere bene l'arma.*



▲ *Lo stile del gioco è tutto in questa schermata. Ecco cosa intendo quando parlo di 'cattiveria farlocca'...*



Final Fantasy Chronicles

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

81

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 4

Gameplay 5

Sonoro 6

Longevità 8

Originalità 7

A favore:

- Spessore unico
- Grandi offerte in un solo prodotto
- Trama e poesia a livelli stellari

Contro:

- Aspetto dannatamente povero
- Le riproposizioni sono ormai troppo frequenti
- Dei 'temi cari' di Square potremmo stufarci



Final Fantasy, lo sanno pure i vostri nonni, è la serie di giochi di ruolo più famosa della storia del divertimento elettronico. Longeva, ha fatto le sue prime apparizioni sulle console a otto bit, per poi passare a quelle di doppia potenza. Esplosa come fenomeno planetario sulla PSOne con i capitoli **sette, otto e nove**, è proprio sulla console Sony che, dei Final Fantasy, sono stati riproposti i capitoli che hanno preceduto quelli scritti appositamente per essa. Sovrapposte come numerazione a quelli giapponesi, le release americane erano numerate uno, due e tre nonostante si trattasse, di fatto, dei capitoli **quarto, quinto e sesto** della serie per il semplice fatto che i primi tre capitoli non erano mai usciti dal Giappone; e quindi, quello che in oriente era il Final Fantasy 4 diventava il primo, in occidente. C'è già stata una **Final Fantasy Anthology**, contenente gli episodi cinque e sei della serie Square, meglio noti come **due e tre**; in una confezione che li arricchiva sì di una introduzione animata, ma per il resto li proponeva tali e quali.



▲ L'interazione con i PNG è sempre molto importante, in un gioco della serie di Final Fantasy.

FANTASIA FINALE... E ANCHE DI PIÙ!!!

Questo **Final Fantasy Chronicles** contiene, ohibò, **Final Fantasy IV** (il primo uscito negli USA, uscito per l'immortale NES) e... beh, ragazzi, questa è forte. C'è pure **Chrono Trigger**. Per quei mi sa tanti che non lo sanno, Chrono Trigger è stato il miglior gioco di ruolo per Super Nes, insieme a **Zelda** e a **Secret of Mana**. Si tratta di un giochissimo, dotato di una profondità e una storia assurde! Un capolavoro, un prodotto mitico, uno di quei giochi dotati di una magia particolare, che prescinde dalla grafica e dal sonoro, e ti avvolge completamente. Sebbene



▲ Castelli, luoghi fatati... Final Fantasy ha un'ambientazione fantastica.

il look dei due games sia decisamente datato, questo prodotto si rende un acquisto indispensabile per tutti quelli che amano i giochi BELLÌ.

DUE IN... DUE

L'offerta è fin troppo eterogenea: i due giochi sono apparsi su console differenti e questo pesa molto. A livello **grafico/sonoro** (l'aspetto audio NON va ASSOLUTAMENTE dimenticato) il divario fra i due è evidente, tanto da esser fastidioso. **Final Fantasy** si serve della **memoria video** per offrire immagini stabili e nitide, ma con un numero di pixel francamente ridicolo; al contrario, **Chrono Trigger** si lancia in effetti grafici notevoli: all'epoca rappresentava la punta di diamante della tecnica grafica disponibile per lo SNES. Tuttavia, a livello di **storyboard** e di **gameplay** i prodotti si equivalgono. Anche se, a onor del vero, il 'peso specifico' di **Chrono Trigger** è comunque superiore, quasi sicuramente. Perché in effetti il 'discorso' Square, insito praticamente in tutti i Final Fantasy, comincia a essere un po' troppo noto; le **storie** si assomigliano sempre un po', le **dinamiche** invece pure e le tematiche, al



contrario, anche. Questo finisce per pesare un poco per i prodotti targati Final Fantasy, e questo 'tornare indietro' in effetti mette a nudo quella che, per la serie,

The Crystals shed their light silently...



▲ Questi sarebbero diventati, molti bit dopo, i Full Motion Video... All'epoca, erano semplici schermate non interattive che descrivevano quanto succedeva a livello di svolgimento della trama.

comincia a essere una debolezza: la **ripetitività**. **Chrono Trigger** rappresenta qualcosa di nuovo sotto molti punti di vista, e finirà per essere il principalissimo, forse anche l'unico motivo di acquisto di questa confezione.

▲ I combattimenti sono sempre gli stessi; solo che nelle versioni per PSOne sono poligonali!



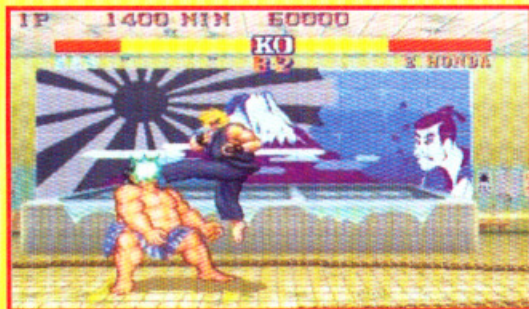
Street Fighter Collection 2

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Ancora **Street Fighter**! La saga **Capcom** sembra davvero immortale anche se, da regina quale indiscutibilmente era su SNES, occupa un posto di secondo piano nella softca PSOne, dovendo lasciare il posto a gameplay pensati espressamente per la poderosa macchina Sony. Mi sto riferendo a **Tekken** e **Dead or Alive**, sì.

CHE SI FA CHE SI FA? CHI LO SA CHI LO SA?

Ma la dinamica di **Street Fighter** ha SEMPRE il suo porco fascino. Il mix di **velocità** e **tecnica** è unico, di fatto. E il non aver replicato questo nella versione polygonale (l'**EX** offerto in Value Series, alla minirecensione del quale vi rimando) ha comportato che il 'peso specifico' di **Street Fighter** su PSOne non raggiungesse né sfiorasse quello avuto su Super Nintendo. Allora, che si fa? Si fanno due cose. Ci si affida agli **Street Fighter bidimensionali**, rinunciando alla modernità tridimensionale; sia a quelli scritti apposta per PlayStation (il migliore dei quali è la versione **Alpha 3**, felicemente Value Series, come potete verificare - per la seconda volta! - nella rubrica apposita) sia a quelli 'riesumati', le vecchie edizioni riportate tali e quali dal passato a qui, hic et nunc, su PlayStation.



▲ SBAM! Calcio in faccia. Il gioco non è adatto ai non-violenti.

TO-CHE-RE-BBE PRE-CI-SA-MEN-TE A-TE CHE SEI IL FI-GLIO DEL RE CIO-È IL PRIN-CI-PE

Questa **Collection 2** si dimostra più snella e vivace della precedente, e risulta complessivamente migliore. Ci sono le riproduzioni originali di ben **tre** giochi, tre coin-op risalenti agli inizi degli anni '90. Queste: **Street Fighter II: The World Warrior**, **Street Fighter II: Champion Edition** e **Street Fighter II: Turbo**. Riproducono ottimamente la filosofia Capcom, che è quella di fare giochi uguali ma diversi, molto simili ma con differenze evidenti. La **Championship Edition**, infatti, permette di giocare controllando i **due boss** della versione originale, la prima delle prime, di **Street Fighter**; e inoltre permette a **due contendenti** di impersonare il medesimo character, cambiandone l'aspetto. La versione



▲ la Ryu lo ODIO. Sta sempre lì a sparare quelle bolle di energia interna. Io la mia energia interna la uso solo per appestare gli ambienti chiusi; contro di lui è inefficace.

Turbo (la mia preferita di sempre, per la cronaca) introduce **nuove mosse**, un più bilanciato rapporto di forze fra i vari lottatori, una azione più **veloce**, nuovi **fondali** e altri **costumi** per alcuni lottatori. Le versioni sono indistinguibili rispetto alle equivalenti arcade; l'unica differenza risiede nel fatto che la insufficiente quantità di RAM della console Sony costringe il gioco a **caricare** abbastanza frequentemente, mentre naturalmente l'arcade risiedeva su un unico silicio.

VECCHI FIGHTERS, NUOVE MAZZATE

I lottatori che troveremo sono i volti familiari della serie: **Ryu**, **Blanka**, **E. Honda**, **Guile**, **Dhalsim**, **Ken**, **Chun-Li**, **Vega**, **Zangief**, **Sagat** (questi due sono i miei preferiti, il primo perché è forte e il secondo perché è il 'papà' di **Bryan Fury**, grosso e cattivo, e massiccio con i cazzotti), **Balrog** e **M. Bison**. Se da una parte, in effetti, i tempi di **caricamento** rendono un po' meno immediato giocare (e stonano anche, con il feeling **Street Fighter**, basato sulla velocità sotto tutti i punti di vista), dall'altra il sapore 'collection' si respira a pieni polmoni. Infatti nel CD non mancano i 'contorni' che danno un bel, crasso sapore e 'stile raccolto': il gioco ha molti artwork, disegni di tutti i character. Tutta roba molto molto bella.

TANTI MODI PER MENARSI!

Dal punto di vista **grafico**, spicca la brillantezza dei **colori** della Arcade Version (notoriamente notevole) e le **dimensioni** dei

lottatori, davvero ragguardevoli per essere degli stupidi sprite. Tuttavia il sapore di 'vecchio' c'è, e non è piacevole per quelli che sono abituati ai poligoni lussureggianti di **Tekken**, come a quelli un po' lussuriosi di **Dead or Alive**... Le modalità di gioco prevedono classici **Training**, **Versus** (per due utenti umani) o **Arcade Mode** (per chi se lo smanetta da solo, il joypad intendo...). Chi ci si mette di buzzo buono (dovreste essere in tanti) godrà di tutte le sfumature di un gameplay che è ben più profondo di quanto uno si possa scioccamente aspettare: ogni lottatore ha una sua **personalità**, e deve essere affrontato in un determinato modo o, se controllato, deve essere utilizzato per quelli che sono i suoi maggiori vantaggi, gestendone le caratteristiche negative.



▲ Il soldato ammarecano va molto di moda, in questo periodo. Ma non fa tanto male agli indigeni. Quelli hanno una scarica interna davvero davvero letale...

Planet Voto

77

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 9

Sonora 6

Longevità 7

Originalità 9

A favore:

- Dinamica eccezionale!
- Ottimo feeling
- Risposta ai comandi 'da Capcom'

Contro:

- Grafica datata
- Operazione di porting TROOOPPO usata

Syphon Filter 2

DI CHRISTIAN PETTINI

**Fattore
convenienza**

93

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 9

Sonoro 8

Longevità 8

Originalità 7

A favore:

- Sei un agente speciale speciale
- Grandi ritmo, dinamismo, coinvolgimento
- Trama all'altezza

Contro:

- Grafica del pleistocene
- Prima o poi finisce
- Gabe non ha le tette di Lara

Essere un eroe. Rendere possibile una mission impossible. Per questo ci piace videogiocare. Per evadere dalla realtà. Essere un eroe. Come Gabe Logan. Un vero duro. Lui le zanzare le ammazza con il lanciammine. Per questo mi piace videogiocare. Per sognare di smettere di usare l'Autan.



iau Brot. Ho alzato il nuovissimo Gran Turismo 4.585 SN-Speck su PS989. Troppo su. Infatti Rognone gli ha dato 101 su Planet". "No, Fuz. Io sto su Syphon Filter 2. È la versione Platinum...". "Coosa? Stai scherzando, vero? Ti prende male. Ma proprio male. Quando il Gulliver non ti comanda più...". "No, dico sul serio. Ho deciso di riscoprire i sapori di una volta. La mia valle degli orti. Sapore vero. Tranq, stasera ci becchiamo al Supernatiche, come sempre. Ma adesso lasciami qui, solo. Col mio joystick e il boccone di sambuca".

IL CAPITONE ASSOLUTO

"Un capolavoro". Questo devono aver pensato i **989 Studios** quando hanno messo in cantiere **Syphon Filter**. "Ci serve un capolavoro". E l'hanno fatto, porco boia. Tirando fuori un personaggio cool, il **Gabe Logan**, in grado di masticare una Fruit Joy senza masticarla. Lo Swaami Salaami dei poveri, lo chiama Fuz. Ma lui... non capisce. Dicevamo Gabe



▲ *Un paracadute. Come dice il nome, serve per non farci male quando ci gettiamo da altezze notevoli. Fa parte del corredo speciale dell'agente speciale.*

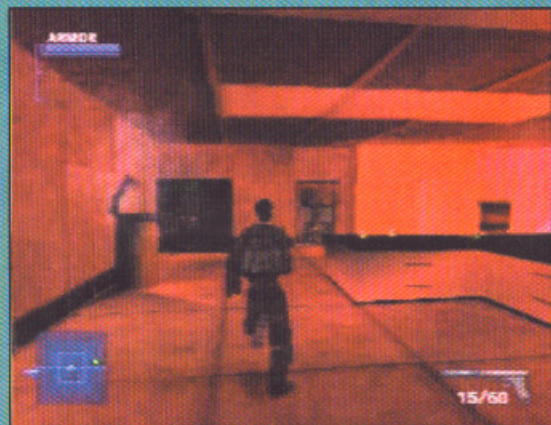
Logan. Un agente segreto. Molto segreto. Speciale. Molto speciale. Dovessi descrivervi cosa fa, parlerei di Lara Croft. E allora mi sbranereste. "Non può essere un capolavoro". Lasciatemi finire. L'azione è in **terza persona**. Come Larona l'è bella. Ma qui mi fermo. Poi, cambia tutto. A Gabe delle tombe non gliene frega niente. A lui le donne vanno bene pure se sono tutte ciccio e brufoli. Non ha tempo. Deve fare l'agente segreto. Speciale. Il gioco è proprio come potreste pensare. È il tie-in non



▼ *A luci rosse. Ma no, non c'è sesso. O forse sì... Non scordate che nel gioco ci sono anche due donne: Xiang Li e Teresa. Mi piace di più la prima, a me.*

INCONTRO MORTE

Capolavoro. Non l'ho mai detto? Si gioca in due. Una logica lontana da quella di un gioco strutturato 'solitariamente'. C'è solo un **deathmatch**. Ma **GRANDE**. Usate le armi che trovate nel gioco. Quelli che si realizzano solo col bazzuccone useranno le armi più foich. Ma quelli il cui cuore batte all'unisono con quello di Gabe preferiranno usare le proprie caccole come munizioni. Le **aree di gioco** sono perfette. Non troppo piccole. Per non incontrarsi sempre. Non troppo grandi. Per non incontrarsi mai. Ovviamente non c'è il coinvolgimento del single mode. Manca la storia...





▲ La grafica delle locazioni non è significativa. Affatto. Dove siamo? A Canterbury? Al San Siro? Al Viminale? O è la grande Muraglia? Le scommesse sono aperte.

autorizzato di Mission Impossibile MCMVII. Quello diretto da Bozo Woo. Il figlio del grande John. Appunto come ogni capolavoro che si rispetti, non manca una **storia**. Intricata. Spessa. Spesso le fanno così. Una serpe interna alla vostra agenzia vi ha traditi, facendovi apparire come colpevoli di orrendi crimini. E ha rapito la vostra amica di sempre. Dovrete liberare **Lian Xing**. Ristabilire l'onorabilità della vostra figura. Sventare la minaccia del **Syphon Filter**. Un virus. Peggior di I love You. Che incombe. Sul Paese. E sul mondo. Interio.

TABELLINA

Uno. **Ritmo**. Il ritmo del gioco è assoluto. Come me. Scariche di adrenalina vi scorrono. In corpo. Saltate scattate sparate rubate coprite vi infiltrate cercate uccidete evitate gattonate. Serpenti idrofobi. Due. **Coinvolgimento**. Non si stacca mai la spina. Anche grazie ai numerosi stacchi animati. Che ci fanno mettere la tuta mimetica di Gabe. Tre. Pippo Baudo: **varietà**. Non fate mai la stessa cosa. Non state mai nello stesso posto. Non usate mai le stesse cose. **Coinvolgimento**. Il gioco è bello perché CI PORTA LÌ. Noi SIAMO Gabe Logan. Ci muoviamo come lui. Pensiamo come lui. Altrimenti è game over. E se non siamo disposti a questo... non stiamo nemmeno a perdere tempo. Giochiamo a Gran Turismo 4.585 SN-Speck. Ma questo è il vero gioco. Il vero campione. Tutto il resto è game over. Quattro. **Materia grigia**. Alla faccia di tutti quelli che pensano che i videoplayers non pensano. È l'arma migliore anche per chi è armato fino ai denti. Sparaspara? Concetto puàh! Affrontate i nemici con intelligenza. Vi stanno per investire? Saltate per afferrare una lamiera e l'auto vi passa sotto. Dovete togliere Lian dai pasticci, la stanno per

raggiungere, siete armati ma non avete colpi sufficienti per tutti? Colpite un'automobile che sbarrava la strada agli inseguitori. Tanto, mica è la vostra. Eppoi la regola base di ogni videogame è che ALCUNI fini giustificano i mezzi.

ROTTA E VAI

La cosmetica tossisce. Fa il suo dovere, ma poco più. Poetica. Ma birbante. Volenterosa. Ma scordata. Non si discute la varietà delle **locazioni**. Come ogni bravo action game. Come ogni bravo action spy movie. Non manca una discoteca. Così pure io mi sento a casa. Ma le texture non vanno. Se ne è occupato Picasso. I **poligoni** scarseggiano. Non si distingue sempre bene un ospedale da un intestino crasso. O una mutanda da una... beh, lasciamo perdere. Le **animazioni** no, quelle sono under control. Gli omini muoiono in molti modi. A seconda di dove li colpite. Rantolano. Per la nostra gioia. Ma fanno i cattivi su di noi, quando la nera mietitrice sottolinea uno sgarro col pad. Suggestivo. Come la morte di Lara per affogamento. Ci risiamo? Sì, ma solo per eventi



▲ Non manca la modalità cecchino. Ormai ce l'ha pure Tetris...



▲ Si può passare in prima (ma non sto parlando di Gran Turismo) e prendere bene la mira.

marginali. Ah, già. Le animazioni. Di male in meglio. Si muovono bene, i tipini. Han fatto il motion capture su Nureyev, probabilmente. Questo 'fa' grafica di qualità. Il **sonoro** riesce ad aumentare il coinvolgimento. Spari, bim bum e bam, tutto rego.

QUESTO È L'OMBELICO DEL CONGO

Con un pad in mano mi realizzo. Ho anche una videocassetta di me mentre me lo meno. Gabe fa tutto. Quando dico io. E come dico io. Salta spara si nasconde mangia corre minge guarda cammina mira cambia arma striscia si fa una omelette si



▲ Ci sono molti FMV. Che raccontano. La storia. Più intricata della mente di un politico.

COS'ALTRO VOLETE? UN LOOK-ANO??

La **longevità** è dolce come il pane con il burro la Nutella e il marzapane. Due CD la direbbero tutta, se non ci fosse un certo **Fear Effect** che ha quattro CD per tre ore e cinquantanove minuti di gioco. Due CD non significherebbero niente, alla luce di questa arguzia. Ma significano. Il livello di **difficoltà generale** è generalmente saporito. Alcuni pezzi sono proprio infausti. Li rigiocerete più e più volte. Ai laidi di voi gireranno le balle come l'antenna di un sonar. A me non mi interessa. A me non mi girano. La cosa più importante. Il **prezzo**. Per quello che offre, il gioco era un affare pieno, a prezzo pieno. Adesso, half price - double life. O una cosa del genere. Piccola confessione. Chiudete le tapparelle, please. A me, poi, quando uscì non piaceva. Non inseguo le novità, ma il divertimento. E, snobismo? Fatua lotta personale alla società dei consumi? Il divertimento rifugge dalla novità. E sancisce, consegnandone al tempo il valore, la grandezza di un **capolavoro**. Cha ha quel retrosgusto amarognolo che mi piace tanto. Meditate, gente, meditate.



Value Series

DI CHRISTIAN PETTINI

Si avvicina il Natale e le offerte a trenta carte si infittiscono. Per chi vuole rinunciare alla novità per puntare sulla quantità, senza rinunciare alla qualità... non c'è offerta migliore di quella garantita dai giochi della linea 'supereconomics'!

Va-va-vuuuma! Anche il non vecchissimo **Resident Evil 3** arriva in edizione 'costo solo trenta belle mila', ed è sicuramente il gioco del momento. Dev'esser bello, per un gioco di successo, ritornare sulla cresta dell'onda, vivere una seconda vita, grazie a un dignitoso abbassamento di prezzo! E poi, graaande è la Capcom che ci offre ben DUE titoli della serie **Street Fighter**, il campione bidimensionale **Alpha 3** e il primo poligonale della serie.

STREET FIGHTER ALPHA 3

La serie di **Street Fighter**, sin dalla notte dei tempi, ha conosciuto una grande quantità di uscite: Turbo, Zero, EX, Special Edition ecc. Tante! **Capcom** ci ha sempre marciato un pochetto, contando sulla fedeltà degli appassionati, che avrebbero comperato una nuova release solo per poter performare una nuova mossa con **Zangief**, o per un nuovo fondale. La serie **Alpha** narra le vicende precedenti a quelle del II, e infatti i lottatori sono tutti, come dire, 'ringiovaniti'. Questa uscita in VS è la terza, e ultima, ed è di gran lunga la migliore. Presenta un livello di **profondità** eccezionale: il numero di **mosse** è

elevatissimo e fra counters, combo et similia il numero raggiunge la **cinquantina** per ogni fighter... Per questa ragione i livelli di difficoltà tengono in considerazione la performabilità o meno di alcune mosse. I lottatori sono tantissimi: tipo oltre **trenta**. Altrettanti sono i **fondali**, che garantiscono varietà visiva, che si aggiunge a quella a livello di gameplay (offerta dal numero di fighters). La giocabilità è

eccellente e SFA3 è senz'altro il Value Series che dovete avere, questo mese. A parte **Resident Evil Nemesis**, naturalmente...

Linea: Value Series
Perché comprare Street Fighter Alpha 3: per la ricchezza, la giocabilità, la grafica pur bidimensionale che raggiunge livelli di dettaglio e velocità stupefacenti, la dinamica avvincente.



STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Giunta sulla PSOne, la serie di **Street Fighter** ha intrapreso due strade: è rimasta ferreamente 2D, oppure si è adeguata al trend, offrendo un moderno aspetto poligonale. Questo **Street Fighter** offre appunto un look **reddi**, anche se il combattimento rimane legato a un solo piano di scontro, quello **frontale**. Non è possibile aggirare il nemico, colpirlo lateralmente, oppure schivare i colpi spostandosi 'di lato' nello spazio. Così, anche se la telecamera svariava molto attorno ai due in lotta, i medesimi soggetti si affrontano

solo 'frontalmente'. La **giocabilità** è ottima e non risente del poligono. Anche perché la **velocità** è altissima. La **risoluzione** ottiene un buon vantaggio dall'assenza di texture troppo elaborate. La collisione poligonale garantisce sempre una risposta più che buona (anche se ovviamente il 2D, da questo punto di vista, offre maggior precisione). La giocabilità è quella della serie; il **numero di lottatori** è molto alto (anche perché ci sono le aggiunte della serie **Alpha**, fra cui **Masonos**, **Sferin**, **Skeleton**, **Tavernis**, **Dakruna** ecc.).

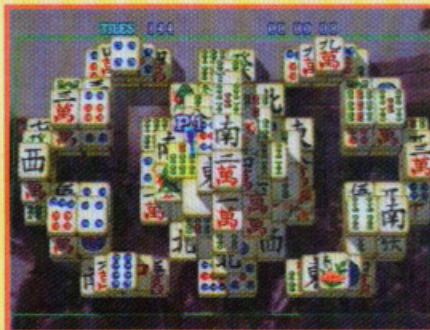


Insomma, sono realmente tanti i motivi che dovrebbero portarvi a investire queste trentamila lire; non riguardano solo il valore storico, ma anche l'offerta a livello di gioco.

Linea: Value Series
Perché comprare Street Fighter EX Plus Alpha: perché è il primo **Street Fighter** poligonale, perché è veloce e divertente, e offre una dimensione di spettacolarità grafica in più.

SHANGHAI TRUE VALOR SUNSOFT VALUE SERIES

Ma che roba! Ve lo ricordate lo **shanghai**? Quello che si giocava con i bastoncini di legno (di plastica, i più poveri), in cui era necessario, dopo aver 'mischiato', raccogliere uno per uno tali bastoncini SENZA muovere gli altri? Questo passatempo, che io giocavo con mio nonno (che mi batteva sem-



pre, si autodefiniva 'l'astuto dalle mani di velluto' non è diventato un videogioco: come avrebbe potuto? Ma ha dato origine a un **puzzle** con le carte che assomiglia al domino, anche se inserisce una componente di abilità in più. Assomiglia molto, come impostazione, al **Mah Jong**, una schifezza

che però sulle console non manca mai. I giapponesi lo adorano. Come fanno... Il nostro **True Valor**, ora in edizione economica, offre dei meccanismi semplici ma intrappanti; e anche una grafica onesta anziché no. È **tridimensionale**, ed è in grado di **ruotare** utilizzando le semplici pressioni sui tasti dorsali. La **Sunsoft** è stata in grado di

creare un prodotto ben curato, abbastanza inadatto a un pubblico occidentale ma che insomma, per trenta carte, potrebbe avere un suo perché.

Linea: Value Series
Perché comprare Shanghai True Valor: perché magari siete matti e non ragionate senza pad...

VEGAS CASINO

Lo sapete, è la **Midas** la software house che si occupa di 'uscire' giochi inediti a trentamila lire. Ha pubblicato shooter (**Sanvein**), giochi per l'infanzia (**Tom & Jerry**); e queste pagine hanno anche visto la release di un gioco dedicato agli amanti dell'equitazione. Oggi vi offriamo un gioco dedicato all'**azzardo**, che ci riporta agli esordi del videogame, con quel **Poker & Black Jack**, la cartuccia che veniva regalata nella confezione dell'Intellivision Mattel (!). Oggi, sulla potente console a trentadue bit il gioco d'azzardo si espande, in termini a dir poco grafici (e ci mancherebbe!) ma anche di quantità. Nel gioco non mancano infatti il **Baccara**, la **Roulette**, il **Poker** e il **Black Jack**. C'è altra



roba, ma se ve la dico, voi, poi il gioco ve lo comprate lo stesso??? Come è, un titolo simile si può godere meglio in tanti; e Midas ci dà questo, offrendo un supporto completo al **Multitap**, che permette una più seria e coinvolgente partecipazione di **quattro** amici. Il gioco in sé non è tecnicamente malvagio, e certo regala bei momenti di divertimento; naturalmente, il gioco deve essere considerato come buono solo per l'esperienza in multiutente, altri-

menti da soli è abbastanza anonimo. Comunque, per questa fascia di prezzo è forte.

Linea: Pocket Price
Perché comprare Vegas Casino: perché vi porta un casinò a casa vostra, e il gioco è divertente quando si è in tanti e si ha voglia di qualcosa di spensierato ma che può coinvolgere non poco, all'occorrenza.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Resident Evil è il gioco che più di ogni altro ha indicato il nuovo modo di intendere i videogiochi, reso possibile dalle console a trentadue bit. Il terribile **virus** che ha trasformato gli uomini in zombie è ormai mitico; tanto da proseguire su PS2 con un titolo tutto 3D. La caratteristica giocabilità arcade applicata a una trama e una struttura adventure venivano innestate in un ambiente costituito da **schermate fisse**, inquadrature in modi spesso unici. **Nemesis** prevede la fuga dalla città di

Raccoon City, ormai in preda al virus; vestiamo i panni di **Jill Valentine** (una splendida minigonna jeans) che tenta di fuggire. Ostacolata in questo da **Nemesis**, un mostro orrendo, verrà affiancata da **Jamiro Velazquez** (della sicurezza Umbrella) durante alcune fasi di gioco. **RE3** è



un po' più povero del 2, risiede su un solo CD e ha un coefficiente di rigiocabilità più basso e blando, non permettendo una partita 'alla pari' fra due personaggi. Ma la **dinamica** del gioco riesce più che

altrove a unire l'**azione arcade** (e sparaspara, specie nelle fasi concitate di scontro con Nemesis) e la componente adventure, che si concreta come sempre in ricerca di oggetti, risoluzione di **rompicapi** - abbastanza semplici - e ritrovamento di **bottoni**, leve e **chiavi**. I meccanismi sono sempre gli stessi, con i salvataggi sottoposti al ritrovamento di **cartucce d'inchiostro** e l'inventario ridotto a posti per **otto** soli oggetti (gli altri sono affidati ai **bauli**). Si tratta di un gioco eccellente, dotato di un ottimo dinamismo e di un gameplay che corre sempre sul filo della tensione, garantendo un grande

coinvolgimento e notevoli, costanti scariche di adrenalina.

Linea: Value Series
Perché comprare Resident Evil 3: Nemesis: perché è il più coerente della serie, quello in cui il mix fra azione e adventure ha più logica e senso. La grafica e la trama sono da 'giocone', e così il gameplay.





Lamborghini



Si sa che in Italia (e nel mondo) **Ferrari** e **Lamborghini** si giocano il prestigio di sportive più 'belle'. Da un lato la classe e la

storia della Ferrari, dall'altra la pacchianità e la tecnologia della Lamborghini, che in quanto a prestazioni, però, è quasi sempre stata un 'ciccinin' sopra la casa di Maranello. Basti pensare che i modelli più recenti, la **Diablo**, e ancor prima la **Countach**, macchina che ha tolto il sonno (e un paio di conti in banca) a molti, sono fra i bolidi più veloci in assoluto. Inevitabile, quindi, che prima o poi la Lamborghini si accodasse alle altre case che hanno prestato il loro nome per una serie di prodotti destinati al mondo videoludico come, per esempio, Ferrari e Mercedes/McLaren. Ben venuto, quindi, a questo **Countach** che si propone, oltre che per le vecchie glorie (PSX e ONE), anche per la PlayStation 2, che pian piano (si fa per dire) ha già iniziato la sua opera di conquista.

FASE UNO: DISIMBALLAGGIO E FISSAGGIO

Come al solito partiamo dal **confezionamento**. Apriamo la scatola e troviamo **due pezzi**: il volante vero e proprio (con tanto di base a ventose) e la pedaliera. Le dimensioni sono ridotte, pertanto mi viene da pensare che la X-Tecnologies abbia strizzato l'occhio anche alla 'portabilità' della PSX One. I due pezzi sono molto **leggeri** e non sembrano proprio resistentissimi. In effetti, l'aspetto dell'insieme è 'giocattoloso', catalogando almeno visivamente la periferica nella sezione **Arcade-Giocattolo**. Scartiamo le varie plastiche, e con sommo dispiacere notiamo che mancano del tutto i **perni** per il fissaggio a un tavolo. Il nostro muso lungo è motivato dal fatto che, dopo anni d'esperienza, a meno che non si tratti di ventose gigantesche, è molto difficile mantenere stabile un volante senza fissarlo. By the way, l'aspetto del volante è accattivante, leggero e colorato. Subito notiamo un



Casa: X-Tecnologies

Distributore: CTO

Countach

E dopo il volante della Ferrari, della McLaren, della mia vecchia Visa e quello della Uno, poteva mancare quello della Lamborghini?? Certo che no!

Interruttore sulla base dello sterzo, ma per il momento lo ignoriamo, ci penseremo più avanti. Bene, fissiamo (si fa per dire) il volante con la base sul solito mobiletto davanti alla TV e attacchiamo i cavi. Ai lati dello sterzo, fanno bella mostra due sezioni in **plastica antiscivolo blu** che rendono la presa più forte e sicura. Le ridotte dimensioni del tutto, comunque, lo rendono abbastanza confortevole da tenerlo anche sulle ginocchia.

Sempre sulle sezioni antiscivolo sui lati, troviamo un **pulsante** per parte, che hanno un po' la funzione di **R1** e **R2** del joypad. La **croce direzionale** si trova decentrata sulla sinistra del raggio dello sterzo. Al centro del volante spicca il nome del volante Countach in argento e, subito sotto, **tre tastini** che sono rispettivamente **Select**, **Mode** e l'immane **Start**. Sulla parte superiore del marchio, a mezzaluna, fa capolino l'indicatore con i **led luminosi**, che ci specificherà in quale modalità stiamo giocando: normale, analogica e tipo Neg-Con. Sulla base del volante è riportato in basso a destra il **simbolo** della Lamborghini, il mitico toro con tanto di scudetto dorato.

Sotto lo sterzo possiamo trovare, invece, le due levettine per il **cambio**, che vanno a sostituire quello a marce che di solito si trova sulla destra. Le levettine, in plastica nera, sono un po' 'leggerine', caratteristica che le rende un po' troppo fragili, soprattutto se sollecitate in maniera violenta. Sulla superficie inferiore della base possiamo trovare le **quattro ventose** per permettere di fissare il tutto a una superficie liscia. In aggiunta alle ventose è presente un **aletta** sempre sulla parte inferiore, costruita in funzione di rendere il volante ancora più stabile. Questo flap (chiamiamolo così...), infatti, viene appoggiato al bordo del tavolo, neutralizzando in gran parte il movimento in avanti e indietro, che poi è quello che generalmente ci crea meno problemi, ma tant'è...

La **base** del volante è fissa, quindi non è possibile regolarne l'angolazione e la lunghezza. Sulla parte bassa della base, troviamo, inoltre, il piccolo interruttore di cui parlavamo prima. Questa piccola levetta, chiamata **Pedal Select**, altro non è che un commutatore per l'utilizzo della pedaliera effettivo o simulato. Se imposteremo l'interruttore su **FOOT PEDAL**, allora per accelerare e frenare saremo costretti a inserire anche lo spinotto della pedaliera. Se invece imposteremo su **HAND PADDLE**, l'utilizzo dei pedali non sarà necessario e potremo impostare i parametri di

accelerazione su altri tasti, come, chissà, le levette sotto il volante...

FASE DUE: PRESTAZIONI

Prima di inserire lo spinotto del Countach, bisogna però fare un distinguo. Ricordiamoci che sebbene il volante della X-Tecnologies sia compatibile con tutte le PSX, è stato costruito soprattutto per la **Play 2**, come chiaramente indicato dalla casa costruttrice.

Siccome siamo dispettosi, lo proviamo prima con una normalissima PSX; una volta fatto partire il gioco bisogna fare subito altre due distinzioni, riguardanti le varie **modalità** del volante. In modalità **normale**, il volante sterzerà con maggiore sollecitudine, raggiungendo il **massimo sterzo** immediatamente e rendendo però impossibile una guida graduale. In modalità **analogica**, invece, le cose cambieranno, eccome! Qui la guida diventa molto più dolce e omogenea, e impostare la **traiettorie** senza troppe sbavature risulterà molto più semplice. Peccato l'aver rilevato alcune incompatibilità sulla modalità analogica; per esempio, su **NFS** un paio di volte è uscito dall'analogico

per entrare in modalità normale e così via... o addirittura su **Wipeout** l'analogico non funziona...

Comunque, prendiamo **GT3** e dedichiamoci al test sulla Play 2. In effetti le cose qui vanno meglio, anche se non di molto. Il volante risponde benissimo anche se, come era facile prevedere, la **stabilità** non è proprio il massimo. Bastano, infatti, due 'strattoni' un po' più impegnati ed ecco che il classico rumore di ventosa 'schiodata' si spande per la stanza (oltre a imprecazioni varie e il rumore della macchina che si capotta più volte)... I controlli sono accurati, certo, ma il volante in se stesso dà poca sensazione

di **realismo**. Il fatto, poi, che non sia dotato di motorino Force Feedback ma solo di vibrazione e ronzii, lo rende già 'vecchio' all'istante; provando GT3 con il volante venduto in bundle e con questo, si ha l'impressione di avere a che fare con un altro gioco. Altro piccolo difetto è rappresentato dal fatto che il **Countach** sia dotato solo di **180°** di sterzata, al contrario del resto della gamma, che per la maggior parte sfoggia la bellezza di **270°** e che quindi permette sterzate molto più lunghe. Questo significa che chi è abituato a giocare con un volante poco sensibile sarà sicuramente scomodo a usare questa periferica.

UN GIOCATTOLO DIVERTENTE

Per dare un giudizio a questo sterzo della **X-Tecnologies** bisogna prima far mente locale di cosa si ha effettivamente bisogno. Nel caso in cui si desideri avere una periferica per i giochi di guida assolutamente affidabile, d'ottima fattura, realistica oltremisura e via discorrendo, allora il **Countach** non fa per voi. La realizzazione un po' 'leggera', un feedback zanzaroso e le dimensioni ridotte sono un deterrente invalicabile. Nel caso in cui vorreste, invece, un **volantino** per sfiziare con i vostri giochini di guida preferiti, che non costino tanto e non abbia troppe pretese, allora questa periferica potrebbe fare al caso vostro. Sempre che la fascia di prezzo sia effettivamente vantaggiosa.



LAMBORGHINI: STORIA DI UN MITO ALTERNATIVO

In un mercato oscurato dal rosso vivo della Ferrari, deve essere stata dura per **Ferruccio**

Lamborghini decidere, un giorno del 1970, di costruire una macchina più veloce e potente di qualsiasi altra al mondo. In effetti, i presupposti c'erano tutti. Lamborghini veniva dall'esperienza positiva dell'accoppiata

Lamborghini/Miura che tanto era piaciuta alla critica e al pubblico; fu così che Mr. Lamborghini si circondò di tecnici talentuosi come l'ingegnere **Capo Paolo Stanzani** e soprattutto dal disegnatore **Giampaolo Dallara**, noto per aver progettato (ai tempi) parecchi chassis di Formula 3.



Dopo non molto tempo, furono mostrati i risultati, nella forma della **Lamborghini Countach LP400**, mostrata per la prima volta al Motor Show di Genova del 1971 (!!). Questo bolide su quattro ruote, sebbene ora, all'alba del 2002, sia stato soppiantato e

surclassato dalle ultime nate di Maranello e soprattutto dalla McLaren F1, è stata la macchina più costosa, veloce, potente e desiderata per oltre tredici anni: fino al 1987, anno dell'uscita della bellissima **Ferrari GTO**. E scusate se è poco...

PLANET Cheat

A CURA DI LUCA DI BELLA

MADDEN 2001 (PSX)

Scheda Madden finale: comprate tutte le Schede Madden d'Oro, d'Argento e di Bronzo in ogni set di quattordici. Dopo che tutte le 296 schede sono state ottenute, la scheda 297 (numero 000) con tutte le squadre Madden sarà aperta. Potete usare le Schede Madden per mettere i giocatori negli elenchi, scoprire trucchi all'interno del gioco per l'uso di giocatori leggendarie, e aprire le vecchie squadre, stadi o squadre leggendarie.



Vincete sempre il lancio della moneta: premete ripetutamente **START** prima che il testo appaia sullo schermo del lancio della moneta.

Recuperate sui calci laterali: premete ripetutamente **R1** per recuperare tutti i calci laterali.

Camicette alternate: selezionate una squadra, poi tenete **L1 + R2** fino a



quando uno schermo, che permetterà che i colori della camicetta da selezionare siano alternati, appare.

Celebrazioni del Touchdown: digitate uno dei codici seguenti dopo avere segnato un touchdown.

Hip Thrust: **L1 + QUADRATO**.

Jump Spike: **L1 + CERCHIO**.

Say a Prayer: **L1 + TRIANGOLO**.

Shoulder Shake: **L1 + R1**.

Slam Dunk: **L1 + R2**.

Spike Football: **L1 + X**.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX (PSX)



Trick: **Backflip**

Destra, Giù, Quadrato.

Trick: **Double Tailwhip**

Diagonale Basso/destra + Cerchio quando uscite da una rampa, ma non in un mezzo tubo.

Trick: **Indian Air**

Diagonale Alto/Destra + Cerchio quando uscite da una rampa, ma non in un mezzo tubo.

Trick: **Single Tailwhip**

Diagonale Basso/Sinistra + Cerchio mentre uscite da una rampa, ma non in un mezzo tubo.

Trick: **Superman**

Diagonale Alto/Sinistra + Cerchio mentre siete in aria.

Trick: **Rocket Queen**

Diagonale Basso/Destra + Quadrato.

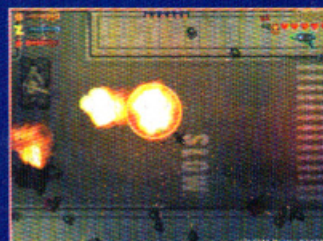
GRAND THEFT AUTO 2 (PSX)



Selezionate il livello: digitate **ITSALLUP** come nome del giocatore.

Tutte le armi: digitate **NAVARONE** come nome del giocatore.

Niente polizia: digitate **LOSEFEDS** come nome del giocatore.



Modalità Turbo: digitate **IGNITION** come nome del giocatore.

Soldi extra: digitate **MUCHCASH** come nome del giocatore.

Salute illimitata: digitate **LIVELONG** come nome del giocatore. **Nota:** potete ancora morire se siete in un veicolo che esplode.

Niente polizia: digitate **LOSEFEDS** come nome del giocatore.

Massimo livello desiderato: digitate **DESIRE** come nome del giocatore.

5x moltiplicatore: digitate **HIGHFIVE** come un nome del giocatore.

10 milioni di punti: digitate **BIGSCORE** come un nome del giocatore.

Mostra le coordinate: digitate

WUGGLES come un nome del giocatore.

Neutralizza scritte di base: digitate

NOFRILLS come un nome del giocatore.

Tracce dei suoni: mettete il disco del gioco in un CD audio.

Suggerimento: Sintonizza la radio: premete **SU** quando state guidando una macchina, che ha una radio, per cambiare stazione.

Suggerimento: Sbarazzarsi dei



poliziotti: andate nel territorio della banda per cui state lavorando, e loro gli spariranno per voi.

Se avete solamente un'auto della polizia nello schermo e volete liberarvene, dovete solo nascondervi in qualche luogo: andrà via dopo pochi minuti.

Suggerimento: Trovare una macchina della polizia: ripetutamente, premete il bottone usato per ottenere le macchine della polizia mentre i poliziotti sono ancora dentro.

Suggerimento: Tassista per caso: trovate un taxi, poi parcheggiate sul lato strada e attendete. Prima o poi qualcuno entrerà nel taxi e vi farà guadagnare dei soldini.

Suggerimento: Borghesi aggressivi: avviate il primo livello e prendete la missione della "Radio Za-Za" al posto dei matti. Quasi tutte le persone tenderanno di uccidervi.

Suggerimento: Volo: usate un cocktail di molotov o granate come armi. Saltate e premete ripetutamente **R2** (fuoco). Questo vi consentirà di volare. Non potete morire per nessun motivo quando siete in alto, eccetto tenendo premuto **R2** mentre state discendendo.

Suggerimento: Giro guidato: andate al telefono all'inizio del primo livello. Una macchina di "Schmidt" apparirà sotto. Entrateci e aspettate le istruzioni. Dopo aver finito il giro, una mitragliatrice e un segnale di GTA2 apparirà sotto la chiesa.

VICTORY BOXING 2 (PSX)



Vittoria Automatica: selezionate un avversario, poi tenete premuti **L1 + L2 + R1 + R2** e premete **X** alla schermata di conferma (l'ultimo schermo prima del combattimento). Invece di lottare contro il vostro avversario, lo schermo diventerà nero, e apparirà la scritta "Now Loading". Premete **X** per ritornare allo schermo del profilo e vincere il turno senza dover combattere o lottare.



Cambia attributi: premete **START** + **SELECT** durante il gioco per cambiare gli attributi del vostro pugile.

Combattenti segreti: sconfiggete tutti i combattenti segreti (Jackal, Dragon, John Summers, Gonzo e Panther) usando sempre lo stesso pugile. Salvate quel pugile, poi entrate in modalità Esibizione. Premete **Triangolo** per far apparire la schermata di caricamento del personaggio. Premete ancora **Triangolo** per uscire dallo schermo senza caricare. Jackal, Dragon, John Summers, Gonzo e Panther ora saranno selezionabili.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (PSX)

Giocare come Richter: prima completate il gioco e salvate su memory card. Quando iniziate una nuova partita, chiamate il vostro file **RICHTER**.



Armatura Speciale: prima completate il gioco e salvate su memory card. Quando iniziate una nuova partita chiamate il vostro file **AXEARMOR**.

Fortuna a 99: per riuscire a trovare gli oggetti più rari, è fondamentale avere la fortuna a 99. Per riuscirci, dovete prima completare il gioco e salvare su memory card. Poi inserite **X-XIV** quando date il nome a una nuova partita.



Musica Magica: mettete il disco del gioco in un lettore CD e sentirete Alucard che parlando in inglese vi dirà: "Come potete vedere, questo è un disco nero per PlayStation. La traccia 1 contiene dei dati per computer quindi non ascoltatela. In ogni caso, credo che questo messaggio

non lo stiate nemmeno sentendo". Dopodiché sentirete alcune musiche del gioco.

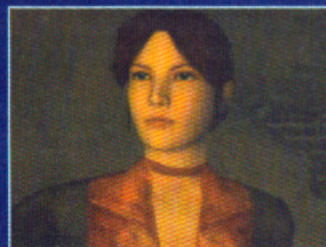
Cominciare con più intelligenza: salvate una partita con un nome avente il codice "Play as Richter Belmont". Cominciate un gioco nuovo col nome **X-XIV**. **Nota:** ci sono due apostrofi nel nome. Il gioco comincerà con intelligenza aumentata, ma con minor forza.

Controllo che apre lo schermo: usate la D-pad per alterare lo schermo dell'apertura quando appare "Now Loading".

Vedere la mappa: cominciate un gioco con Alucard come personaggio. Premete **START** per far apparire le statistiche sullo schermo, poi premete **L1**.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X (PS2)

Modalità battaglia: completate il gioco con un qualsiasi livello di difficoltà e classifica. La modalità battaglia diverrà automaticamente disponibile.



Visuale in prima persona in modalità battaglia: completate il gioco con difficoltà facile o difficile con qualsiasi classifica per abilitare l'opzione modalità battaglia e visuale in prima persona. **Giocate come Steve Burnside in modalità battaglia:** prendete le Luger dorate al piano terra dell'ufficio nel disco 2. La combinazione corretta è rosso, verde, blu e marrone. In alternativa, potete sbloccare Steve Burnside ottenendo una buona prestazione con Chris in modalità battaglia. **Giocate come Albert Wesker in modalità battaglia:** ottenete una buona prestazione con Chris in modalità battaglia. **Giocate come Claire in versione alternativa in modalità battaglia:** ottenete una buona prestazione con Claire originale in modalità battaglia. **Linear launcher in modalità battaglia:**



ottenete una classifica "A" con Chris, Steve Burnside, Albert Wesker ed entrambe le versioni di Claire in modalità battaglia per sbloccare il linear launcher. Apparirà nell'inventario nella partita successiva.

Lanciarazzi: ottenete una classifica "A" nel gioco normale completandolo senza salvare, senza usare spray curativi e senza tentativi ripetuti. Inoltre, salvate Steve dalla Luger in fretta, date la medicina a Rodrigo e completate il gioco con un tempo inferiore a 4:30. Il lanciarazzi comparirà nella prima cassa aperta all'inizio di una nuova partita.

TWISTED METAL BLACK (PS2)

MONTACARICHI: livello Highway Loop. Dirigetevi verso il ponte un po' aperto, da cui vi potrete lanciare. Sull'altro lato del guardrail ci sono questi affari sferici: usate la tanica di benzina e fateli esplodere. Uno rotolerà via lungo il ponte. **NON LASCIATE** che colpisca qualcosa o esploderà: invece, vi serve per colpire il muro del tunnel, dove scaverà un buco, per arrivare al cubo.

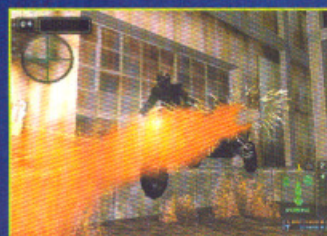
CENTRALE ELETTRICA: livello Snowy Roads



Andate sul punto dove trovate un parcheggio aperto con un distributore di benzina. Dirigetevi sull'orlo della scogliera e la vedrete galleggiare. Avvicinatevi con cautela e afferratela.

FOGNE: livello Skyscrapers

Questa vi costerà una vita. Andate sulla



pista per elicotteri, fate esplodere il cartellone gigante e attraversatelo. A circa metà strada passate alla visuale a volo d'uccello: vedrete il cubo tra i due edifici. Saltate giù e raccoglietelo mentre scendete.

GRATTACIELI: livello Warhawk's Rooftop

Anche questa vi costerà una vita, ed è anche la più facile da prendere. Andate in visuale a volo d'uccello e spostatevi sul



ciglio dell'edificio che fronteggia il palazzo da cui sono arrivate le autocisterne. Vedrete il cubo che galleggia. Saltate giù e raccoglietelo: se avete un'auto lenta potrebbe essere necessario saltare.



Sconfiggere il Warhawk: sparate alle autocisterne sulla pista dell'elicottero. Aspettate che il Warhawk sia sopra all'eliporto e fate esplodere le autocisterne: le difese del Warhawk saranno danneggiate. Dopo averlo fatto per quattro volte, gli scudi del Warhawk saranno distrutti e le autocisterne smetteranno di arrivare. Ricordate di rifare il pieno di energia spesso su quel livello e nascondetevi quando vi può essere utile. Cercate anche di usare l'arma "Satellite" per infliggere più danni. **Folgorare gli uomini nel livello Prison Passage:** nel livello Prison Passage, potete passare su una scatola contrassegnata "Danger High Voltage" e guardare i tre uomini seduti sulle sedie che restano folgorati. Sono vicini alla prua della nave su una piattaforma. La scatola è proprio davanti a loro.

METAL GEAR SOLID 2 (DEMO PS2)

Queste cheat funzionano con la demo del gioco (che copre il primo livello di Metal Gear Solid 2).

Riduci le possibilità di essere visto: quando le guardie e le telecamere sono sulla vostra strada, fate le cose con molta calma e non correte. Prendersi tutto il



tempo necessario e pensare a tutte le possibilità per aggirarli è il miglior modo per passare oltre la guardia o la telecamera.

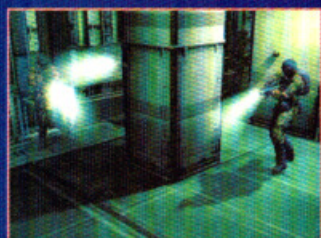
Impedisci l'arrivo dei rinforzi: se siete stati trovati, equipaggiatevi di una piccola arma e sparate al loro "codice", così nessun rinforzo potrà essere chiamato.



I nemici fuggono: se siete stati localizzati, provate a impugnare l'arma più grande che avete in quel momento: a volte basterà a spaventare i nemici, che fuggiranno.

Sconfiggere i nemici: quando affrontate un solo nemico, andate rapidamente verso il suo braccio o la sua radio.

Usare i condotti: quando vedete una guardia vicino a un condotto (che può essere rovente!) colpite dove volete che esca il vapore per colpire il vostro nemico. Se il vapore lo colpisce alla gamba, inizierà a zoppicare e sarà impacciato nei movimenti. Se il vapore lo colpisce al braccio, sarà incapace di usare la sua arma da fuoco o qualsiasi altra arma. Se il vapore colpisce la sua radio, sarà impossibilitato a chiamare soccorsi.



Attira e neutralizza i nemici evitando il corpo a corpo: per attirare l'attenzione dei nemici, basterà camminare su superfici particolarmente rumorose: se le guardie sono abbastanza vicine, sentiranno il rumore e verranno a indagare. Potrete anche attirarli bussando alle pareti. Dopodiché, piazzate del C4 nel punto in cui, presumibilmente, passerà la guardia allertata dai vostri rumori. Al momento giusto, fate esplodere il plastico... uno di meno!

ONI (PS2)

Codice Master: premete **SELECT** durante il gioco. Evidenziate "Help", poi premete **L2, L1, L2, Quadrato, Cerchio, Quadrato**. Non viene data conferma che il codice sia attivo. I seguenti codici



secondari ora possono essere attivati. Il "Codice Master" deve essere digitato prima di ogni codice secondario.

Salute illimitata: abilitate il "Codice Master", poi premete **R3, L3, R3, Cerchio**. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Digitate di nuovo il codice per disabilitare i suoi effetti.



Un colpo uccide: abilitate il "Codice Master", poi premete **L3, R3, Cerchio, Quadrato**. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Konoko ora può uccidere i nemici con un colpo solo. Digitate di nuovo il codice per disabilitare i suoi effetti.

Salta il livello: abilitate il "Codice Master", poi premete **L3, L3, L2, L1**. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice.

Seleziona il personaggio: abilitate il "Codice Master", poi premete **L2, L2, L2, L2**. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Continuate a premere **L2** per scorrere attraverso i personaggi disponibili sul livello corrente. Ognuno ha mosse speciali diverse da Konoko, e c'è un residuo della modalità di gioco "network/death" che è stata rimossa prima della distribuzione finale del gioco.



Personaggi piccoli: abilitate il "Codice Master", poi premete **L3, R3, Quadrato, Cerchio**. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Digitate di nuovo il codice per disabilitare i suoi effetti.

Personaggi grandi: abilitate il "Codice Master", poi premete **R3, Quadrato, Cerchio, L3**. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Digitate

di nuovo il codice per disabilitare i suoi effetti.

Teste grandi: abilitate il "Codice Master", poi premete **Start, Quadrato, Cerchio, Start**. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Digitate di nuovo il codice per disabilitare i suoi effetti.

Modalità Fists Of Legend: abilitate il "Codice Master", poi premete **R3, L3, Cerchio, Quadrato**. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Digitate di nuovo il codice per disabilitare i suoi effetti. Quando è attivo, questo codice fa volare i vostri nemici quando vengono colpiti con un pugno.

Modalità Gatling Guns: abilitate il "Codice Master", poi premete **L2, L2, L1, L3**. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. La maggior parte delle armi possono sparare senza fare una pausa e tutte le armi avranno munizioni illimitate. Digitate di nuovo il codice per disabilitare i suoi effetti.

Phase Cloak illimitata: abilitate il "Codice Master", poi premete **L1, R3, L2, L3**. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Digitate di nuovo il codice per disabilitare i suoi effetti.

RAYMAN 2: REVOLUTION (PS2)



Cheat mode: andate a qualsiasi mappa eccetto la prima ed entrate nello schermo delle opzioni. Selezionate "Sound", evidenziate la scelta "Mute" poi, tenendo premuti insieme **L1 + R1**, premete nell'ordine **L2, R2, L2, R2, L2, R2**. Apparirà il menu delle cheat.

Mappa segreta per multi-player: andate alla prima mappa, entrate nello schermo delle opzioni. Selezionate "Language", poi "Voices". Scegliete l'opzione "Raymanian", poi tenendo premuti insieme **L1 + R1** premete nell'ordine **L2, R2, L2, R2, L2, R2**. Si sbloccheranno tre mappe di multi-player



supplementari.

Mappa segreta Calceotto: tenete premuti **L1 + R1** e premete **L2, R2, L2, R2, L2, R2** durante il gioco.

DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE (PS2)



Incrementare l'attributo dell'intelletto: digitate **COMPUTERS** come codice. Incrementare l'attributo della ricerca: digitate **SOCCER** come codice. Incrementare l'attributo della forza: digitate **MARTIALARTS** come codice.



Incrementare l'attributo della salute: digitate **MOUNTAINBIKING** come codice.

WINNING ELEVEN 5 (PS2 IMPORT)

Giocatori nascosti: vincete la Master League per sbloccare una squadra nuova con 33 giocatori della lega principale.



Tutte le Stelle Europee: vincete l'International Cup con qualsiasi squadra. **Tutte le Stelle del Mondo:** vincete la League Mode con qualsiasi squadra.

Squadre Europee Classiche: giocate come l'Inghilterra, l'Italia, o l'Ugoslavia e vincete la Coppa Europa.

Squadra Olandese Classica: giocate come l'Olanda e vincete la Coppa Europa.

Squadra Germania Classica: giocate come la Germania e vincete la Coppa Europa.

Squadra Brasile Classica: giocate come



il Brasile e vincete la Coppa America. **Squadra Argentina Classica:** giocate come l'Argentina e vincete la Coppa America.

EVER GRACE (PS2)

Suggerimento Area segreta: raccogliete Dark Crystal durante il gioco uccidendo i vari mostri. Andate verso un Cristallo di Salvataggio ed entrate nello sacherno degli oggetti. Usate una Dark Crystal per andare verso la Shadow Tower.



Suggerimento Aumento di status facile: quando state giocando come Sharline nell'area di fronte al laboratorio di ricerca, trovate il Cristallo di Salvataggio sotto la rupe dei Royal Commons. Là c'è una creatura vegetale che vi dà sempre una Blue Fruit. Potete portare gli status al massimo uccidendo quel mostro velocemente, poi andate nel negozio...

Quando incominciate l'avventura come Darius, avviatevi verso il primo Cristallo di Salvataggio che trovate. Quando superate la via d'accesso di pietra vicina al cristallo, un'ape nemica apparirà. Uccidetela, e lascerà cadere un Frutto Blu. I Frutti Blu vi danno 5 punti da aggiungere al vostro status. Ritornate verso il Cristallo di Salvataggio, poi usatelo per entrare nel negozio. Camminate fuori dal negozio, ritornate verso l'ape e uccidetela di nuovo. Dovrebbe lasciar cadere un altro Frutto Blu. Ripetete questo trucco quante volte vi fa comodo. Questo trucco può essere fatto dovunque c'è un Frutto Blu o Rosso vicino a un Cristallo di Salvataggio.

Suggerimento Soldi facili: mentre state



giocando come Darius, nel sacrario sotto il castello c'è un cristallo di salvataggio. Continuate in giù sulla passerella e lotterete contro un mostro di pietra gigante. Andate a sinistra o dritto da quella stanza e potrete trovare quattro nemici che, con un po' di fortuna, lasceranno cadere un Palma Ore che potrete vendere per 1000. Ogni tanto, otterrete anche dei Red Fruits. Questo è anche un buon luogo per aumentare gli status di Darius e i livelli dell'attrezzatura.



Suggerimento Armatura Darkforge: nella storia di Darius, dovete lottare contro un mostro che appare nella stanza della coltura. Dopo che avrete sconfitto questo mostro, la terra comincia a tremare e così vi avvierete per il sacrario sotterraneo. Quando entrerete, troverete un cristallo di salvataggio. Dovreste avere abbastanza soldi per fare compere. Entrate nel negozio, andate verso l'armatura e acquistatela. Questa è l'armatura migliore e con la forza già incrementata.

Suggerimento Spada Defender: nella storia di Darius, quando arrivate al Colosseo e sconfiggete il Boss, lo vedrete provocare una valanga. Questo farà cadere tutti e due a piombo nel baratro. Quando vi rialzerete, voltatevi e vedrete una spada sul pavimento. Andatela a prendere. È la Boss' Defender Sword che il boss ha lasciato cadere dopo la caduta.

Suggerimento Degulta: quando sarete trasportati verso il Colosseo nella storia di Darius, non entrate subito. Fate invece un giro fuori: incontrerete un mostro con un Degulta. Sconfiggetelo per ottenere il Degulta. Se non lo trovate, probabilmente vi siete imbattuti nel mostro sbagliato: riprovate!

Suggerimento Ascia Paradisiaca: nella storia di Darius, quando arrivate alla strada abbandonata e sconfiggete Djin, un ponte apparirà. Andate attraverso il ponte e seguite il percorso. Entrerete in una stanza con Sienna. Non le parlate ancora. Invece, girate a destra e raccogliete l'Ascia Paradisiaca.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Selezionare il livello: rimuovete tutte le memory card dalla PlayStation. Quando la scritta "Checking Memory Card" appare sullo schermo, premete **L2** (3 volte) ed **R2** (3 volte). Se avrete inserito il codice bene, la frase "DELS LEVEL CHEAT ON"



apparirà. Ora incominciate un gioco per aver accesso al menu livelli segreti.

Invincibilità e oggetti: mettete in pausa e premete **L2, R2, L2** (3 volte), **R2** (3 volte), **Cerchio, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Quadrato**. Se avete inserito il codice bene, sentirete una campana e il ninja diventerà uno scheletro. Così, sarete invincibili e avrete oggetti e vite infinite. Ripetete il codice per ritornare ninja, dopo naturalmente aver custodito gli oggetti speciali.

Selezionare le armi: metti in pausa e premete **R2** (3 volte), **L2** (3 volte), **R2** (3 volte), **L2** (6 volte). Quindi, togliete la pausa per avere una nuova arma. Ripetete il codice per avere un'arma differente.



Far scendere l'energia del mostro di fine livello: mettete in pausa mentre combattete contro un mostro e premete **L2** (3 volte), **R2** (3 volte), **Triangolo** (6 volte) per ridurre drasticamente l'energia.

Modalità bambino: quando "Start" si illumina, premete **L2** (3 volte), **Select** (3 volte), **R2** (3 volte).

ROLLCAGE STAGE 2 (PSX)



Master cheat

Digita **I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!** come password aprire tutte le piste, macchine, modi, e le altre opzioni del trucco.

Tutte le piste della battaglia

Digita

YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO come password.

Piste all'incontrario

Digita

I.AM.THE.MIRROR.MAN..OOOOOOOOO **O!** come password.

Tutte le piste

Digita

NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147 come password.

ATD macchine fantasma

Digita **WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS** come password.

Tutte le macchine

Digita **WHEELS..METAL..ITS.....THE.BIN!** come password.

Modalità demolizione

Digita

IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME? come password.

Modalità esperto in campagna Masters

Digita

MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON! come password.

EPHEMERAL PHANTASIA (PS2)

Salta le sequenze di intermezzo

Tieni premuto **Triangolo** durante una sequenza di intermezzo.

Trucchi per il mini-gioco Guitar

Vai allo schermo di selezione della canzone. Premi i vari bottoni di controllo per far apparire delle piccole icone sullo schermo della canzone, che fanno cose diverse.

icona "Hide"

Premi **Rosso, Blu, Verde, Blue, Rosso,**

Green per la modalità segreta. Quando le sbarre arrivano nell'area medio-alta, spariscono rendendo il tutto più difficile.

icona "FF"



Premi **Blu, Verde(2), Rosso, Verde, Pick** per la modalità casuale. Delle note saranno eseguite in maniera casuale.

icona "SUD"

Premi **Verde, Rosso, Blu, Verde, Blu,**

Rosso, Pick allo schermo di selezione della modalità. Le note appariranno più vicine alla linea di gioco.

icona "Little"

Premi **Rosso(3), Verde(2), Blu(3), Pick** allo schermo di selezione della modalità.

Questa modalità permette solamente l'uso di due corde.

icona "E"

Rende tutte le canzoni più hard

Ed ecco la seconda e ultima parte del nostro aggiornatissimo elenco degli sparatutto: da N2o a Xevious 3D, se cercate uno shooter per la vostra Playstation lo trovate su queste pagine, completo di mini-recensione e voto di riferimento!

SPARATUTTO (2ª PARTE)

N

N2O
(Gremlin)
DS, MC



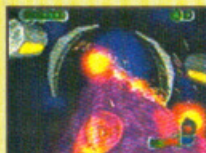
Veloce, coloratissimo, difficile. Vi muovete all'interno di tunnel, e la vostra astronave è inquadrata da dietro; questo gioco è riservato agli appassionati degli shoot'em up spaziali 'tosti', ma per loro è davvero il massimo.



Ottima l'opzione per due giocatori, varia e divertente.
N. giocatori: 1-2

84

NANOTEK WARRIOR
(Virgin)
MC



Vi muovete ruotando lungo tubi che attraversano lo spazio, inquadrati da dietro. La vostra navicella scorre su queste stravaganti costruzioni sparando colpi che producono una gran quantità di luci e colori, ma la giocabilità è striminzita e il gioco diventa subito ripetitivo.



N. giocatori: 1

46

NOVASTORM
(Psygnosis)
MC



Questo prodotto ha avuto una gestazione incredibilmente lunga e complessa e il risultato finale è deludente: vi muovete all'interno di gallerie seguendo una pista già stabilita, ma tutto è ripetitivo e l'aspetto grafico abbastanza modesto non contribuisce ad aumentare l'interesse per questo titolo.



N. giocatori: 1

40

NUCLEAR STRIKE
(Virgin)
MC



Questo è il secondo episodio della serie Strike che approda su PlayStation e, complessivamente, è il quinto prodotto della suddetta famiglia. I fondali interattivi molto elaborati, un valido

sistema di controllo e missioni lunghe e ben strutturate non salvano il prodotto da una generale piatezza.



Piacerà solo a chi ha amato la meccanica tipicamente bidimensionale degli altri episodi.
N. giocatori: 1

61

O

ONE
(ASC)
MC



Colorato sparsapara che ricorda molto la meccanica di gioco di un altro celebre gioco, Apocalypse.



Le esplosioni sono grosse e il gioco dà un senso di 'cattiveria' secondo solo a quello del citato titolo Activision, che è certamente migliore. Ma non è un brutto gioco, anzi.



N. giocatori: 1

75

P

PANZER FRONT
(JVC)
MC, DS



Uno strano gioco, a metà fra il simulatore e lo shoot'em up. Avete il comando di un Panzer, di un carro armato insomma.



Il game ha velleità simulate, e in effetti la dinamica del mezzo e la sua potenza sono ben rese. Ma il gioco è noiosetto e poco coinvolgente per colpa di una dinamica blanda, soprattutto, e di una tecnica grafica umiliante.



Comunque, piacerà senz'altro agli amanti dei carri armati e ai guerrafondai, per i quali rappresenta senz'altro un ottimo affare.
N. giocatori: 1

77

PARODIUS DELUXE
(Konami)
NC



Di questo titolo esiste solo la versione giapponese: uscì quando la PlayStation non era

ancora importata ufficialmente in Italia. Vennero messe in commercio contemporaneamente le versioni per PlayStation e per Super Nintendo.



Lo riportiamo per dovere di completezza.



N. giocatori: 1

N.G.

PHILOSOMA
(Sony)
MC



Bizzarro gioco che unisce elementi bi e tridimensionali. Ma la curiosità non vi spinga a prendere un titolo insolito, privo di giocabilità e noiosissimo.



N. giocatori: 1

36

POINT BLANK
(Namco)
MC, SG

Se siete tanti e avete una o due pistole targate Namco, sareste dei pazzi a non giocare con questo titolo, che riporta a casa

vostra la giocabilità e il divertimento del miglior shoot'em up da sala.



La grafica volutamente 'stupida' cela un gioco molto tecnico e coinvolgente.



Sparate a bottiglie, abbattete elicotteri e colpite ninja evitando di uccidere i civili. Decine di prove per un gioco insuperabile!
N. giocatori: 1-8

89

R

R-TYPE DELTA
(Virgin)
DS, MC



Ritorna sulla PlayStation un grande classico Irem; recentemente molte case hanno riprodotto vecchi titoli unendo la giocabilità di un tempo a una veste grafica all'altezza.



In questo caso il risultato è ben riuscito, e gli amanti degli sparatutto a scorrimento hanno un bel prodotto con cui passare ore liete.

LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ:

NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable

MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NogCon
JG = JogCon

AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse



N. giocatori: 1

84

RAGING SKIES

(Warner)
LK, NG, MC



Poche e ripetitive missioni a bordo di aerei dal controllo non convincente.



Questo, in sintesi, è Raging Skies, che non porta alcuna novità di rilievo nell'ambito dei simulatori arcade, anzi: probabilmente si candida a peggior titolo della categoria.

N. giocatori: 1-2

42

RAIDEN PROJECT

(Hasbro)
MC



Veloce, colorato e compulsivo sparatutto bidimensionale che, a dispetto della grafica datata, cela una sostanza da vero campione.



La tecnica fluidissima si unisce a un controllo ineccepibile per una giocabilità davvero molto buona.



Dategli un'occhiata, potrebbe conquistare gli amanti degli shoot'em up 'vecchia scuola'.

N. giocatori: 1-2

75

RAPID RELOAD

(Sony)
NC



Colorato gioco del pleistocene, sopravvissuto e giunto a noi dritto dritto dalle console a 16 bit su cui furoreggiavamo gli sparatutto 'a piedi' in cui si saltava e si sparava. Per carità, è un valido titolo e potrebbe piacere ma, a differenza di altri titoli dall'aspetto antiquato, non ha una giocabilità tale da giustificare un eventuale acquisto.



N. giocatori: 1

55

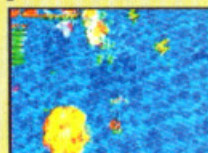
RAY STORM

(Virgin)
NC



Antico ma godibilissimo gioco che presenta una struttura classica e, per

fortuna, anche una giocabilità 'di una volta'.



Certo non potete essere conquistati dall'aspetto estetico, ma dopo cinque minuti di gioco non lascerete più il pad. Bello!

N. giocatori: 1-2

75

RELOADED

(Gremlin)
MC



Il seguito di Loaded; siete ancora galeotti, state scappando ma avete abbandonato la prigione. Spazi aperti, quindi, per un gioco troppo troppo simile al predecessore, che rimane migliore dal punto di vista del coinvolgimento e, quindi, del divertimento.



N. giocatori: 1-2

67

REBEL ASSAULT II

(Lucasarts)
MC, MS, SG



Se durasse più di un bel film, sarebbe un capolavoro: ottima grafica e splendidi filmati, ambientazione da urlo.



Ma così com'è, è un bel

film, non un bel gioco! Per chi ama la forma e non la sostanza, è sicuramente un capolavoro. Ottimo per dire a papà: "guarda che cosa è in grado di fare la console che mi hai comprato!". Il voto relativo agli effetti speciali e al gioco, per le due ore che dura, è molto alto.



Ma un vero 'globale', in realtà, non c'è.

N. giocatori: 1

N.G.

RETURN FIRE

(Time Warner Interactive)
MC

Divertente gioco in cui gestite diverse truppe che attaccano per cielo e per terra cercando di conquistare la roccaforte nemica.



Dopo un periodo di apprendimento, imparando bene la meccanica di gioco vi divertirte un mondo, specie se potrete giocare con un amico.



L'accompagnamento musicale, con pezzi di musica classica, strappa applausi.

N. giocatori: 1-2

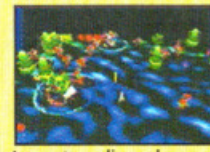
76

ROBOTRON X

(GT Interactive)
MC



Remake in chiave moderna di un vecchissimo gioco; controlliamo un robot che, in un'arena, si difende dagli attacchi nemici che gli sparano da ogni parte.



La veste poligonale complica molto la giocabilità già troppo antiquata per interessare l'utente PlayStation.

N. giocatori: 1-2

48

ROGUE TRIP

(GT Interactive)
DS, MC



Dai creatori dei due Twisted Metal, ecco un altro gioco di street combat, in cui mezzi più o meno normali si affrontano a colpi di cannone, laser o missili a ricerca.



Divertente il contorno, dai mezzi ai personaggi, ma un po' scialba l'azione in sé.



N. giocatori: 1-2

64

S

SHADOW GUNNER

(Ubisoft)
DS, MC

Shadow Gunner è un gioco che, insieme a Mechwarrior II e ad Armoured Core, permette

di comandare un mech. Si tratta di un titolo decisamente arcade, forse troppo semplice sia sotto l'aspetto grafico che sotto quello della giocabilità vera e propria: l'azione è monotona, e distruggere i nemici non è affatto difficile.



D'altra parte è abbastanza divertente, e i controlli semplici e intuitivi lo rendono adatto a chi non ha troppe pretese e desidera solo un po' di sana azione a bordo di potenti robot.



N. giocatori: 1

70

SHADOW MASTER

(Psygnosis)
MC, DS, AJ



A bordo di un veicolo molto manovrabile affrontate molti livelli inquadrati in prima persona.



Ottimo motore grafico (gli sviluppatori di questo titolo sono gli stessi che hanno convertito Quake 2 per PlayStation) per un gioco un po' troppo confusionario ma comunque valido.



N. giocatori: 1

68

SHELLSHOCK(Core)
MC

Ambientato in giro per il mondo, ovunque c'è una guerra ci sarete voi sfigati con il vostro carro armato; guida in prima persona e controllo totale sulle devastanti armi che la vostra carriola blindata è in grado di montare.



Poco interessante come impatto visivo e come giocabilità. Sorvolate. N. giocatori: 1

50

SHOCKWAVE ASSAULT(Electronic Arts)
MC

Sorvolate pianeti a caccia degli alieni cattivi che dovete combattere.



La visuale in prima persona non basta a salvare dalla mediocrità un titolo che non brilla né per originalità, né per aspetto generale, né tantomeno per divertimento offerto. Insulso.

N. giocatori: 1

40

SMALL SOLDIERS(Electronic Arts)
DS, MC

Da una licenza molto nota, ecco uno sparattutto in cui controllate i soldatini che, inquadrati posteriormente, sparano e combattono.

Non c'è molta serietà e le ambientazioni sono abbastanza flaccide.



Complessivamente il gioco non è interessante e la licenza non c'entra niente con il gioco, che se si chiamava Yellow Combat non cambiava di una virgola.

N. giocatori: 1-2

60

SOUTH PARK(Comedy Central)
MC, DS

Direttamente dallo spassoso cartoon USA che vedremo presto anche in Italia, ecco uno shoot'em up che ricalca le ambientazioni dell'opera televisiva.



In un ambiente poligonale più povero di me, muovete cercando di liberare i concittadini dal dominio dei tacchini spaziali. Invendibile.



L'atmosfera infantile, la tecnica imbarazzante, il gameplay poco impegnativo, la totale assenza di elementi interessanti: lasciatelo dove sta.

N. giocatori: 1-è pure troppo

55

SOVIET STRIKE(Electronic Arts)
MC

Esordio della serie Strike su PlayStation; cambia il motore che diventa

poligonale, ma l'inquadratura rimane sostanzialmente isometrica.



I comandi abbastanza complessi non rovinano un gioco la cui struttura è però un po' vecchia.



Future Cop porterà un po' di nuovo a una serie strutturalmente datata.



N. giocatori: 1

65

SPACE DEBRIS(Rage Software)
MC, DS

Quei simpaticoni della Rage (gli autori del buon UEFA Striker) propongono uno shoot'em up ambientato nello spazio.



Ciò che sembra una costante nei giochi in cui si spara nello spazio profondo, la grafica è davvero bellissima; l'azione di gioco, però, è leggermente ripetitiva, nonostante la velocità e la frenesia possano costituire un elemento di grande fascino.



N. giocatori: 1

70

SPACE INVADERS 2000

(Activision)

MC, DS
E ci voleva una casa storica come l'Activision

per portare fieramente un grande classico (anzi il classico per eccellenza) sulla PlayStation...



Il gameplay vi vede alla ricerca delle chiavi nella città perduta... scherzo! Non credo proprio che serva spendere parole per descrivere Space Invaders.



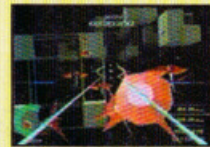
La grafica è rinnovata e moderna, ma certo non fa gridare al miracolo; il divertimento c'è ma sa un po' di antico. Un po' troppo.

N. giocatori: 1

73

STARBLADE ALPHA

(Namco)



Il gioco di Neanderthal, ritrovato in una caverna.



Sullo schermo scorrono immagini poligonali (che, a nostro piacimento, possiamo lasciare spoglie o ricoprire di texture: che goduria...) e noi spariamo agli elementi nemici prima che lo facciano loro. Se lo conosci lo eviti.

N. giocatori: 1

30

STARFIGHTER 3000

(Telstar)

MC
Banale sparattutto in cui la vostra navetta spaziale, inquadrata posteriormente, attraversa paesaggi ricchi

di elementi poligonali ma già dopo due minuti vi chiederete: "Ma che ci sto a fare qui?"



N. giocatori: 1

33

STAR IXIOM(Namco)
MC, DS

I giochi spaziali, sulla PSX, hanno trovato un buon successo. E così Namco ha pensato di riproporre un gioco avente una ambientazione... spaziale!



L'aspetto tecnico del gioco lascia pienamente soddisfatti; al contrario, è abbastanza deludente la parte riguardante l'azione di gioco vera e propria. Il gioco, infatti, è ripetitivo e relativamente facile, scoraggiando gli utenti meno appassionati.

N. giocatori: 1

75

STAR WARS DEMOLITION

(Lucasarts)

MC, DS



I giochi legati alla serie di Star Wars non sono mai stati eccezionali (a me è piaciuto solo Rebel Assault II, longevità a

parte, obviously). Questo non fa eccezione, purtroppo... Siete un combattente che si scontra con altri all'interno di arene all'uopo predisposte, che richiamano gli ambienti che abbiamo amato nelle pellicole: Hot, Naboo, la Morte Nera ecc.



La giocabilità è pacca per via di una gestione del mezzo assai discutibile.

Le aree di gioco non consentono strategie e c'è sempre troppa confusione. Mannaggia! N. giocatori: 1-2

69

STEEL HARBRINGER(Mindscape)
MC

La meccanica di Loaded con la giocabilità del vostro tostapane; non bastasse, la veste grafica non è niente di eccezionale.



Avete presente quei giochi divertenti, con tanti personaggi, armi e nemici interessanti? Ecco, questo è esattamente il contrario di quei giochi.

N. giocatori: 1

38

STEEL REIGN(Sony)
MC, DS, AJ

Controlliamo un carro armato che si muove (male) su un campo di

battaglia che, nonostante sia spoglio, clipa di brutto.



Molte missioni e altrettante armi, ma gameplay in debito d'ossigeno.



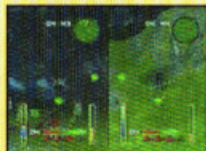
N. giocatori: 1-2

49

STRIKEPOINT (Elite) MC



La mitica softhouse inglese porta su PlayStation un simulatore di elicottero che stupisce per gli elementi negativi: brutta grafica e sistema di controllo ostico risaltano più dei pochi elementi positivi, costituiti da una certa freneticità di gioco e da un'ambientazione abbastanza interessante.



N. giocatori: 1-2

56

TEMPEST X3 (Interplay) MC



Una nuova veste grafica per il remake di un preistorico titolo

dell'Atari; la meccanica di gioco è banale ma molto divertente, e il gioco può mandare in trip chi si preoccupa dell'immediatezza e del divertimento.



N. giocatori: 1-2

68

TIGER SHARK (GT Interactive) MC

La simpatica ambientazione marina di questo gioco non è stata sfruttata a dovere; a bordo di un singolare mezzo combattuto sopra e sotto la superficie del mare.



La grafica 3D è povera, e vi renderete subito conto che il gioco è abbastanza insulso.



N. giocatori: 1

52

TIME CRISIS PROJECT TITAN (Namco) MC, SG



Un sequel che sequel non è: si spara pur sempre con la G-Con 45 (ciò che in verità rende tutti più felici) ma non apporta niente di realmente differente rispetto al primo episodio, che resta migliore e più equilibrato. Una nuova trama, con missioni intriganti e difficili, non

rende comunque giustizia alla serie.



La tecnica di gioco è rimasta la stessa di quattro (!) anni fa e questo è di per sé inaccettabile. Comunque, al di là di questo, sparare resta divertentissimo e il gioco, tradotto in un (pessimo) italiano, resta divertente e godibile.

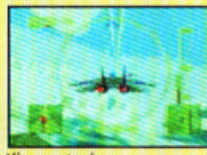


N. giocatori: 1

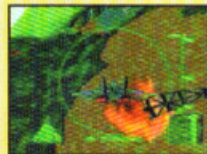
88

TOP GUN: FIRE AT WILL (Microprose) MC

Il marchio Top Gun viene sfruttato male dalla Microprose, la quale crede ancora che con le console giochino i bambini di due anni.



L'impostazione semplificata all'inverosimile e la grafica tutt'altro che ricercata fanno di questo Fire at Will un prodotto indegno.



N. giocatori: 1

40

TOTAL ECLIPSE TURBO (BMG Interactive) MC

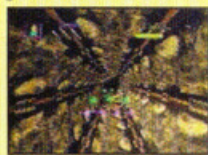


Questo vecchio gioco ha una struttura abbastanza

interessante e una grafica vispa. Buona anche l'ambientazione spaziale: la nostra astronave, inquadrata posteriormente, attraversa molti livelli, alcuni davvero ispirati.



Buona anche la giocabilità.



N. giocatori: 1

68

TUNNEL B1 (Ocean) MC



Uno spettacolo visivo, a base di colorate esplosioni e sofisticati effetti di luce, messo al servizio di un gioco banale nel gameplay ma complesso nei comandi.



Pochi tunnel nei quali dobbiamo solo sparare, ma tutto è complicato e poco intrigante.



N. giocatori: 1-2

60

TWINBEE (Konami) MC



Colorato gioco bidimensionale che ha una nobile storia. La Konami dimostra di essere in grado di programmare bei giochi, ma ha confuso la PlayStation con lo SNES; su un 16 bit questo titolo sarebbe stato un capolavoro, sul 32 bit Sony è un gioco divertente ma che sa terribilmente di vecchio.



N. giocatori: 1-2

60

TWISTED METAL (Sony) MC



Uno dei primi giochi per PlayStation ad aggiungere qualcosa in termini di struttura di gioco: è uno shoot'em up, ma giriamo per le città a bordo di stravaganti mezzi armati in modo ancor più strano e guidati da tipi che impersonificano la follia.



Bruttino il 3D ma divertente tutto il resto.

N. giocatori: 1-2

74

TWISTED METAL WORLD TOUR (Sony) NC

Il secondo capitolo della serie Twisted Metal moltiplica le stranezze del primo ma non eccede; risulta quindi un

titolo valido e divertente, specie se giocato in due.



In giro per le città del mondo (ben riconoscibili) facciamo casino sparando missili, napalm e missili a ricerca. Divertentissimo.



N. giocatori: 1-2

80

TWISTED METAL 4 (989 Studios) MC, DS, MT



Il quarto episodio della serie di Twisted Metal è un giochino onesto ma senza troppe pretese.



A livello tecnico, infatti, si attesta su livelli sufficienti: la velocità e la fluidità, buone, si avvantaggiano di un basso numero di poligoni e di oggetti sullo schermo. La giocabilità è buona nel complesso, solamente non presenta né picchi né spunti particolari. L'opzione per quattro giocatori è discreta: lo schermo diviso è funzionale, ma purtroppo l'area inquadrata è davvero troppo poca per consentire un divertimento certo e sicuro.



N. giocatori: 1-4

75

V

V2000
(Grolier)
MC, DS



Programmato da quel geniaccio di David Braben, alla sua prima (e probabilmente ultima, visto il tempo che ci mette per programmare un gioco) uscita per PlayStation, questo V2000 è in qualche modo il successore di un gioco ormai decennale, Virus.



Si tratta di uno sparatutto con qualche elemento strategico; il dual shock è stato implementato in maniera eccellente e questo favorisce grandemente la godibilità del titolo.



Bella la grafica, belle le armi, forse un po' ripetitivo: questo, in estrema sintesi, il giudizio sul titolo. N. giocatori: 1

73

VIEWPOINT
(Sony)
MC



Avete presente Zaxxon? Aggiungete una grafica molto colorata e varia, per quanto riguarda i mezzi, le armi e i nemici. Molti livelli di gioco e mostri finali impegnativi completano il quadro. Avete presente quanto

era divertente Zaxxon?



Togliete quel divertimento e avrete Viewpoint. Per nulla divertente: peccato. N. giocatori: 1

57

VIGILANTE 8
(Activision)
MC, DS, NG



Uno dei migliori shoot'em up su ruote, genere nato con Twisted Metal e perfezionato proprio dal qui presente.



La grafica è risoluta, il gioco è divertente ma l'atmosfera (per quanto possibile per un genere simile) non è troppo assurda, e questo potrebbe farvi preferir il ben più strambo titolo Sony.



Le musiche sono irresistibili e la modalità a due, cooperativa o antagonista, vi farà fare le ore piccole. Le tante arene e la varietà dei mezzi chiudono il quadro di un gioco che piacerà a tanti per qualità formali (ottimo impatto audiovisivo) e sostanziali (giocabilità immediata, coinvolgente e divertente). N. giocatori: 1-2

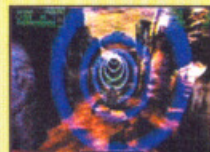
85

VIPER
(Ocean)
MC, DS

Gioco molto dark, pure troppo per i gusti miei.



Ogni tanto sarete costretti a sparare (gli effetti di luce sono molto belli) per vedere dove andare.



La vostra astronave, inquadrata da dietro, si controlla abbastanza bene e il gioco in finale può piacere, interessare, divertire.



N. giocatori: 1

60

VIRUS
(Cryo Interactive)
MC, DS

Virus ruba alcune idee a Resident Evil (sistema di controllo e trama) e le inserisce in un contesto interamente poligonale più adatto, per uno shoot'em up, di quello a schermate fisse.



Brutti nemici, armi cattive, ritmo non troppo adrenalinico, sostanziale semplicità: questi ultimi sono invece gli ingredienti di fondo di questo shooter, interessante risultato di elementi eterogenei consigliato a chi ama queste atmosfere e le azioni non troppo intense e non bada alla tecnica. N. giocatori: 1

79**W**

WARHAWK
(Sony)
NC



Vecchio e soporifero gioco tridimensionale in cui controllate il mezzo che dà il nome al gioco e che, armato di tutto punto, combatte contro molti mezzi nemici.



La grafica e la giocabilità non sono niente di eccezionale: lasciatelo sugli scaffali.

N. giocatori: 1

40

WING COMMANDER III
(Electronic Arts)
MC

Arriva su PlayStation una delle più epiche saghe della storia videoludica del PC.



Il FMV è di eccessissima qualità, e il gioco ci immerge in una trama complessa ma interessante. Il gioco consiste in un combattimento spaziale in stile Colony Wars, ma l'azione è meno divertente di quella del gioco Psychosis. Se puntate alla giocabilità, optate per CW; se preferite l'ambientazione e il coinvolgimento, scegliete questo.



N. giocatori: 1

66

WING COMMANDER IV
(Electronic Arts)
MC



La Origin 'gira' questo gioco in cui, ancor più che nel primo episodio, si punta sull'aspetto cinematografico. Il costo complessivo del progetto superò i dodici milioni di dollari, e questo la dice lunga sulla qualità delle sequenze filmate. Ma quando dovrete giocare la vostra astronave non vi darà il divertimento che tutto il contorno avrebbe meritato.



N. giocatori: 1

70

WING OVER
(JVC)
MC, LK, NG



Il pop-up affligge questo gioco di volo (che non ha alcuna velleità simulativa) che presenta altri difetti; al gran numero di aerei, abbondantemente configurabili, fa riscontro una giocabilità insufficiente e tanti scenari uguali tra loro e complessivamente insulsi.



N. giocatori: 1-2

51**X**

X2
(Ocean)
MC



Programmato dagli inglesi Team17, famosi per molti titoli su Amiga ma sconosciuti su Play.



Vedendo il gioco capirete perché: questo sparsapa è ottimamente programmato ma noioso e ripetitivo, poco avvincente e dotato di quelle caratteristiche che farebbero la gioia di un utente amighista ma non Playstationaro.



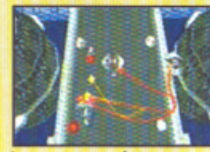
N. giocatori: 1-2

55

XEVIOUS 3D/G+
(Namco)
MC



Namco sviluppa il seguito di un gioco che tanta e meritata fortuna ebbe 15 anni fa in sala giochi.



La nuova versione acquista (ma neanche tanto) sotto l'aspetto visivo, maicca clamorosamente in termini di giocabilità. N. giocatori: 1-2

49

NON FARTI BATTERE!



65981



65984



65991



66088

DATTI UNA MOSSA...

**SCARICA SUBITO UNO DEI NUOVI SMS DINAMICI
E MANDALO A CHI PIÙ TI PIACE**

Ti amo abbracciami	65982	Portafortuna	66203
Pippo che pippa!	65983	Una cosa molto importante	66225
Voglio volare con te	65984	Immagine e somiglianza	62252
Mi manchi da morire	65985	Amicizia	66268
L.O.V.E. I love you	65986	Prima che ti addormenti	66294
Il viagra che effetto vi fa?	65989	Manda questo sms... e fai riflettere	66295
Amici per sempre	65990	Ti teniamo d'occhio	66085
A che cosa stai pensando?	65003	Vorrei darti un bacio	66087
Inserisci il codice PIN... ..	65078	Avviso importante!	66115
Controlla se sei OK	65109	Ti senti solo	66200
Come l'uomo guarda le donne	66089	C'è una novità	66204
Un saluto da... ..	66114	Divertiti questa sera	66207
Fermo... Non muoverti... "Click"	66139	A letto pensando a te	66208
Buon compleanno	66135	Buona notte	66209
Faccia da... ..	66142	Buona giornata	66217
Ti auguro buone vacanze	66232	Il cellulare fa acqua	66218
Mi sento solo	66166	Puoi chiamarmi?	66223
Il guardone	66169	Sole, sesso, e... ..	66256



1) chiama subito il numero da un telefono fisso o Gsm Tim

166.191.557

(il messaggio iniziale che sentirai è gratuito);

2) digita il codice che hai scelto;

3) componi il numero del cellulare al quale vuoi fare arrivare il Dynamic SMS.

Se vuoi vedere i DYNAMIC SMS muoversi, vai sul sito internet:

www.mobilmania.it

i loghi erotici proibiti sono solo sul sito.

DI ALFREDO DEL MONACO

Dracula 2

L'ultimo santuario

Se non volete diventare una facile preda per i canini del Conte, leggete qui sotto... E non dimenticatevi del paletto di frassino!

DISCO UNO

CARFAX (PRIMA PARTE)

Iniziate davanti alla **casa** di Dracula. Dirigetevi a **destra**; esaminando la base dell'**albero** sulla sinistra troverete l'**oliera**, più avanti troverete il **primo perno** nascosto fra i cespugli. Tornate verso la casa, sulla **sinistra** dell'ara, ed entrate nella **piscina** vuota. Esaminate la **pietra** sulla parete della piscina e prendete il **secondo perno**. Ritornate davanti alla casa, salite le **scale**, entrate usando la chiave. Salite la **scalinata**, in fondo al corridoio entrate nella porta sulla **sinistra**. Aprite il **cassetto** della scrivania, raccogliete la **bussola**, il **libro rosso**, la **candela** e la **chiave dei codici**. Ora il baule: apritelo, e troverete un **cannocchiale** e il **candelabro**. Andate alla **cassettiera**, aprite le 'pizze' dei film ottenendo un **gettone**, uno **spartito** per organo e dei **fiammiferi**. Sopra la cassettiera osservate il **quadro**, giratelo e raccogliete il **pezzo di carta** con il disegno. Andate ora dietro il paravento, mettete il



candelabro sul tavolino, nell'inventario usate i fiammiferi con la candela e ponete la candela accesa sul candelabro. Raccogliete la **chiave** sul muro. Usate la chiave sulla porta a **destra del paravento**, ed entrando avvicinatevi al cadavere. Esaminatelo e prendete la **chiave del cimitero** sotto il cartellino.

Un vampiro vi sbarrerà la strada; aprite l'inventario, combinate i **proiettili** con la pistola e sparate un colpo alla **serratura** della porta dietro di voi. Entrate, fate un passo e, voltandovi, spostate la **cassa** davanti alla porta per bloccarla. Rigitatevi e avanzate, prendete la **sedia** e posizionatela sotto la finestra.

Esaminate il **camino**, raccogliete il **terzo perno** e l'**attizzatoio** a destra. Salite sulla sedia sotto la finestra e usate l'attizzatoio sulle assi.

Prendete lo **specchio** e posatelo vicino al camino, di modo che la luce che entra dalla finestra sia diretta verso la porta. Spostate ora la cassa dalla porta e gustatevi la scena.

Prendete il secondo specchio sulla **destra** della porta, uscite e posizionatelo al centro della stanza: eliminerete un altro vampiro. Uscendo dalla porta, troverete tre vampiri: girate a **sinistra**, in fondo giratevi verso il **lampadario** e cliccandoci sopra eliminerete i **succiasangue**.

Sulla sinistra della scalinata, se userate l'attizzatoio sulle **assi** sulla porta enterete. Prendete le **cesoie** vicino alle casse sulla destra. Spostando la cassa, prendete il **quarto perno** e tornate nell'altare in giardino.

Esaminate la parte superiore, usate la **cesoia** sulla catena e oliate l'**ingranaggio** per aprire la grata. Mettete il pezzo di carta disegnato nella zona centrale e usate l'**oliera** sul pezzo di carta per scoprire la **combinazione**. Inserite i quattro

perni e girate gli **interruttori** come nel disegno. Esaminate ora la **cassa idraulica** sul basso e girate la **valvola**. Ritornate nella stanza sulla **sinistra** delle scale, andate verso la porta prima bloccata ed entrate nelle **fognature**. Girate a **sinistra**, fino a trovare sulla sinistra una **scaletta** sul muro. Saliteci e vi ritroverete di fronte al manicomio.

LE FOGNATURE SOTTO IL MANICOMIO (PRIMA PARTE)

Entrate nella porta **in fondo**. Il Dott. Seward e Mina vi stanno aspettando. Interagite con il **dottore** fino a esaurire gli argomenti. Questi vi darà una **chiave**. Dirigetevi verso la porta di fianco a quella dello studio; usando la chiave che vi ha dato Seward, entrate nelle **fognature**. Prendete il **secondo tunnel** a destra e prendete la **corda** appesa sulla destra. Notate la tubatura con la **valvola**; raccoglietela da terra e andate avanti. Superare un **cancello**, combinate la valvola e la corda e usatele sulla **scala** oltre la vasca. Esaminate la cassetta degli attrezzi, prendete la **chiave inglese** e tornate sino alla tubatura con la valvola. Usate la chiave inglese sulla **valvola**, riprendetela e ritornate verso la cassetta rimanendo però a metà della scala; giratevi a **destra**, inserite la valvola sulla tubatura e usate la chiave inglese per fissarla. Girate la valvola, poi proseguite ancora verso la **cassettina**. Raccogliete la scala e interagite con quest'ultima con l'**angolo in basso a destra** della vasca. Scendete, riprendete la scala e avanzate. Mettete la scala a **destra** dell'apertura da cui siete giunti e salite. Sparate alla **grata** per aprirla e arriverete nel cimitero di Highgate.

QUESTIONE DI MOUSE

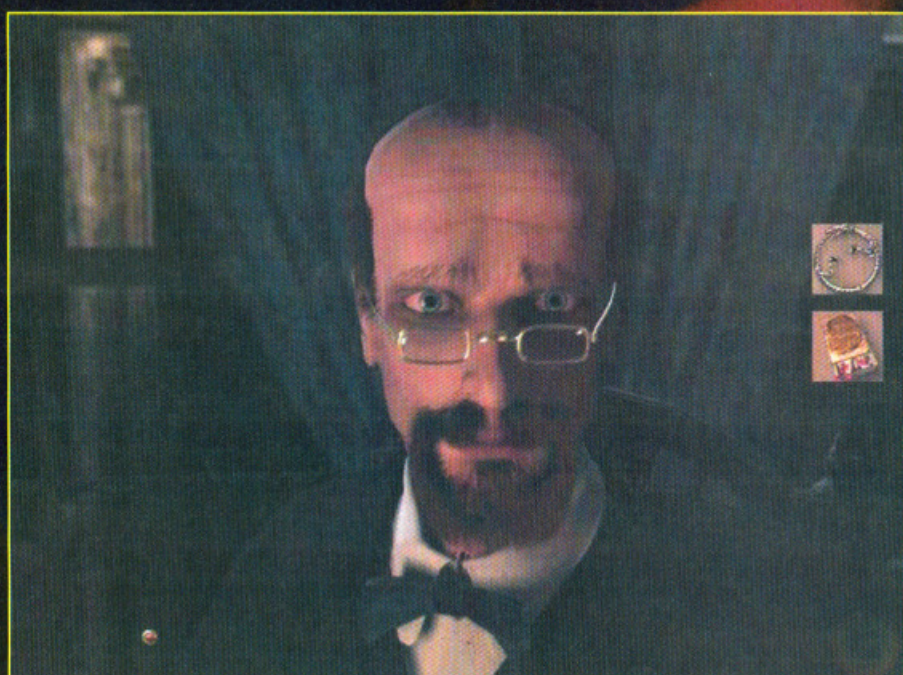
Per procedere in Dracula 2, non vi basteranno solo le vostre facoltà intellettive, ma anche un ottimo spirito di osservazione e di interpretazione. A questo scopo, vostro 'amico fidato' risulterà il cursore che, a seconda di quello che state puntando, cambierà forma e vi permetterà di fare azioni diverse. Se per esempio punterete qualcosa con cui interagire nell'inventario, il cursore cambierà forma in ingranaggio. Se potrete andare in una particolare direzione, invece, assumerà la forma di una freccia e così via. Occhio quindi a esplorare molto attentamente le varie locazioni che vi si pareranno davanti e a risultare particolarmente sensibili ai cambi di forma del vostro pallino. Se vi bloccate potrete sempre dare una sbirciatina alla soluzione (l'abbiamo fatta apposta!), ma il consiglio è sempre quello di fare da soli finché si può!!

IL CIMITERO DI HIGHGATE (PRIMA PARTE)

Andate al cancello del cimitero, girate **a destra** e avanzate. Subito **a destra**, esaminate la scala sul muretto e usate la chiave del cimitero con il **lucchetto**. Tornate al punto d'inizio e, dando le spalle al cancello del cimitero, andate **a destra**; localizzate la cripta sulla **sinistra** e usate la scala. Esaminate la **borsa** sulla cima della cripta e non dimenticate il **crocefisso** e il **paletto**. Scendendo, un vampiro vi attaccherà. Mostrare il crocefisso per allontanarlo e dirigetevi sugli **scalini** di fronte alla cripta. Dirigetevi sulla tomba aperta e trafiggete con il paletto il vampiro ormai dormiente. Esaminatelo per trovare l'**orologio** e un altro libro. Tornate sulla cripta, prendete la **bussola** e guardate a Nord-Ovest: usando l'orologio e il **cannocchiale**, vedrete Dracula entrare nella sua cripta. Dirigetevi nella cripta di Dracula, premete gli **occhi** della statua ed entrate.

IL MANICOMIO (PRIMA PARTE)

Dirigetevi nello **studio**. Dietro la **scrivania**, localizzate il **grammofono** e fatelo funzionare. Poi aprite il cilindro accanto, prendete il **nastro** dal grammofono e inseritelo nel **cilindro**. Guardate nei **cassetti** della scrivania; nel primo in alto troverete lo **stetoscopio**. Di fronte al camino girate verso **destra**; per terra, davanti alle tende, localizzate l'**anello Mina** fra il tavolino e la lampada. Esaminate il **quadro** sul camino; spostandolo, rivelerà una **cassaforte**. Usando lo stetoscopio a lato della rotella, girate la **manopola** fino a quando non sentirete un rumore diverso. A quel punto tirate la **maniglia**. Troverete la chiave della **cella di Hopkins** e un libro. Aprite la borsa per trovare una **bottiglietta**, un libro, il **nastro**, il **negativo** e l'**anello del Drago**.



Leggete attentamente i libri e tornate accanto al grammofono: inserite il **nastro nuovo** e cliccate sull'interruttore per ascoltarlo. Andate via ed entrate nella porta prima chiusa accanto all'ingresso. Scendete le **scale** e localizzate la **scrivania** al centro. Esaminate la **tazzina** e troverete una **zolletta** di zucchero. Combinare i fiammiferi con la zolletta di zucchero, poi utilizzate i fiammiferi 'zuccherati' con la tazzina per catturare una **mosca**. Dirigetevi sulle **scale** che portano alle celle ed entrate nella **porta** in fondo. La guardia vi assalirà; utilizzate il **crocefisso**, e lui barcollerà sulla sedia.

Riutilizzatelo nuovamente, ed esaminandolo prendetegli la **chiave**. Tornate alla scrivania, aprendo con questa chiave il **cassetto**. Prendete la **siringa**, tornate al laboratorio e prelevate un po' di **sangue** dalla guardia.

Localizzate lo studiolo lì accanto e apritelo; combinate la **bottiglietta** con l'ampolla, aggiungete il sangue e mettete la bottiglietta sotto la serpentina. Al massimo ingrandimento notate **a destra** il segno + e **a sinistra** il segno -. Cliccate sul + **due volte**: dovrete ottenere giusto **35° C**. Premete una volta il negativo, aspettate e potrete raccogliere la **pozione antivampiro**. Combinare la pozione antivampiro con la **pistola** per ottenere un'arma seria. Uscite dal laboratorio ed entrate nella **terza cella**. Usate la chiave per aprire la cella, entrate e usate la scatola di fiammiferi con dentro la mosca sulla sua **bocca**. Parlate con Hopkins: al termine del dialogo riceverete i suoi **occhiali**, ma in cambio dovrete dargli l'anello del Drago.

Tornate nello studio, rispondete al **telefono**, tornate nel laboratorio e scoprirete che l'infermiere è sparito. Dove prima c'era l'infermiere ora c'è una **botola**: scendete, proseguite e sarete nel punto in cui siete giunti dal manicomio nelle fogne.

LE FOGNATURE SOTTO IL MANICOMIO (SECONDA PARTE)

Proseguite dritto nel tunnel, in fondo **a destra** e poi ancora in fondo **a destra**. Usate gli occhiali di Hopkins per vedere le **impronte**. Proseguite; notate le leve e tirate quella di **sinistra**. Il vampiro ciccone vi sbarrerà il cammino: usate gli occhiali prima e la pistola **al cuore** ed eliminatelo. Arrivate sulla **passerella** fino a una porta chiusa. Notate la **placca** sulla sinistra della porta: interagite e inserite nella **fessura** la chiave a codice per far apparire in alto i numeri **2134**, guardate il simbolo vicino al buco della serratura e riprendete la chiave. Inserite sulla chiave il codice **3582**, combinate la con la **chiave piatta** vicino ai fiammiferi e rinfilatela nella fessura per aprire la porta. Raccoglietela ed entrate nella porta. Avanzate fino alla hall; scendete per le scale e andate alla **cinepresa**; inserite il **gettone** per vedere il filmato. Dirigetevi verso lo schermo; **a sinistra** sulle scale, notate l'**organo** e usate il foglio di carta forato. Beccatevi il filmato d'intermezzo per svegliarvi in Transilvania nella stanza da letto del Castello di Dracula. Guardando di fronte il letto, raccogliete la **pistola** per terra. Uscite dalla stanza per accorgervi che non siete in Transilvania ma sul set di un film.





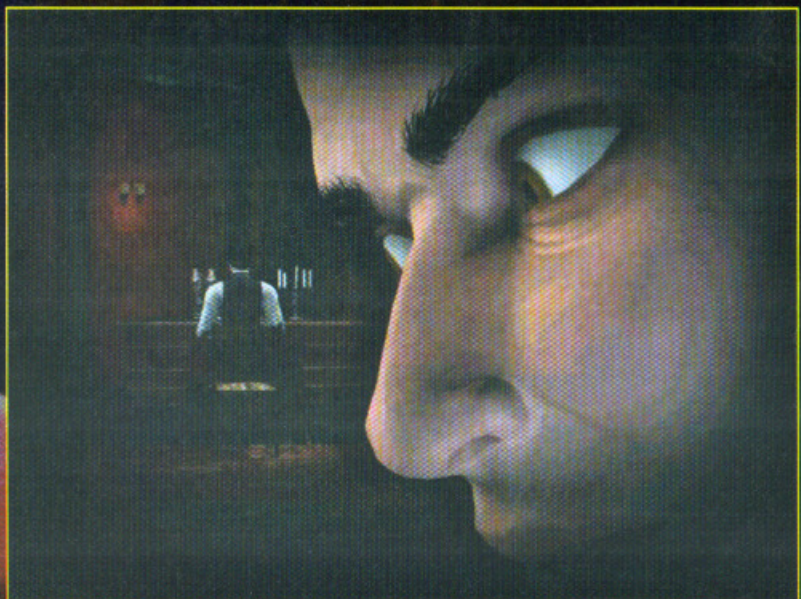
LO STUDIO CINEMATOGRAFICO

Usate gli occhiali sul vampiro e sparategli, andate **dritto** e poi **a destra**, salite la **scaletta** vicino al montacarichi. Notate la statua **a sinistra** e prendete la **spada**. Osservate il **pannello delle luci**, apritelo e azionate la **leva**. Colpite il manichino di Dracula con la spada, e riusatela sulla **corda** per salire. Andate **a sinistra** e raccogliete la corda col rampino e la manovella. Tornate indietro, salite tramite la scaletta, osservate ai vostri piedi l'**argano** e utilizzate la **manovella**. Dirigetevi **a destra** verso i riflettori spenti e girando verso **destra** noterete una corda. Tagliatela con la spada, girate **a sinistra** e salite verso il condotto. Entrate nel primo condotto **a destra**, interagite con la spada e la ventola e proseguite oltre. **A sinistra** proseguite fino a una **grata** con una chiave. Prendete la chiave, ritornate indietro e andate sempre dritto. Arrivati alla grata chiusa, usate la chiave, esaminatela e utilizzate la **corda con il rampino**. Scendete, esaminate il **torace** del robot di Dracula e prendete il **diapason**. Esaminate il **polso destro**, giratelo e azionate il meccanismo per ottenere la chiave dell'**ascensore**. Proseguite ed entrate nell'ascensore, quindi utilizzate la **chiave** nel meccanismo per tornare nella hall. Ritornate allo schermo e troverete un morente Dottor Seward. Interagite con lui e vi darà una **chiave** in cambio della pistola. Per uscire indossate gli occhiali, interagite sull'**organo** e premete il **tasto** che si illumina. Aprendo la porta in fondo vi ritroverete nelle fogne: salite sulla barca e proseguite. Scesi dalla barca, sempre dritti fino ad arrivare a una **porta** sulla sinistra. Notate il meccanismo e, come prima, utilizzate il codice sulla chiave **8462** e infilatelo nel meccanismo. Ricordatevi di riprendere la chiave e **avanzate**: vi ritroverete nella cantina della villa di Carfax.

CARFAX (SECONDA PARTE)

Andate verso la porta che conduce alla casa, raccogliete le **casce** a destra della porta ed entrate in casa. Giratevi **a sinistra** e posizionate le casce nel sottoscala. Notate sulle **casce** le **cesoie**, un **martello** e un'**ascia**. Salite le scale e andate alla **scrivania**, rompendola con il martello. Raccogliete i pezzi di legno,

dirigetevi dietro al **paravento** e prendete la **candela**. Dirigetevi nella stanza dove avete visto il primo vampiro, e con le cesoie tagliate le **tende**. Tornate in cantina e spaccate la **bara** sulla destra con l'ascia e raccogliete le tavole. Mettete ora i pezzi di legno della scrivania, le tavole della bara e le tende nelle cassette nel sottoscala. Usate i **fiammiferi** con la candela e date fuoco alle casse. Dopo la scena filmata tornate in cantina e andate vicino alla **porta gialla** di fronte. Sulla **sinistra** trovate una nicchia: prendete la **chiave** e usatela per aprire la porta. Scendete gli scalini e azionate la **valvola** alla vostra destra per riempire d'acqua la zona sottostante; salvate per sicurezza. Tuffatevi e andate **a sinistra**. Rapidamente, immergetevi, spostate le casse, notate la **valvola** e azionatela. Risalite in superficie, andate lungo la **parete** di uno scatto e sarete al centro della parete stessa.



Immergetevi di nuovo e passate attraverso il **condotto** sott'acqua. Risbucherete nuovamente nelle fogne; proseguite dritti a una **scaletta di ferro**, salite e sarete nuovamente nel cortile del manicomio.

IL MANICOMIO (SECONDA PARTE)

Appena entrati prendete la prima porta **a sinistra** fino al laboratorio. Usate la **chiave** che vi ha dato il Dottor Seward con l'**armadio a destra** e notate la **tendina** in basso. Spostatela e usate il **negativo** con la macchina per lo sviluppo. Accendete la **luce rossa** premendo l'interruttore al centro; prendete la carta, azionate la macchina per lo sviluppo, prendete la foto e immergetela nell'acido. Osservate attentamente la foto e prendete nota dei **settaggi** che sono riportati. Osservate l'aggeggio sulla parte superiore dell'armadio. Inserite la **bobina**, esaminatela e portate la lancetta sulle **"-2"**. Inserite la **fiala con ago** ed esaminatelo. Portate anch'esso a **"4"**, inserite l'amperometro e l'avvolgimento, portate il **voltaggio** a **"7"**. Sostituite l'antenna con il **diapason**. Chiudete il tutto, togliete la manovella, prendetelo su e tornate nelle fogne attraverso la **botola**.

LE FOGNATURE SOTTO IL MANICOMIO (TERZA PARTE)

Sempre dritti fino a quando la strada sarà bloccata dai **topi**. Leggete il foglietto trovato vicino all'aggeggio per capire come funziona, altrimenti fate così: usate la **manovella** con l'aggeggio, esaminatelo e premete l'**interruttore** in basso a sinistra. Puntate con il **mirino** su topi (l'icona in basso a destra diventa verde quando puntate su 'qualcosa'), tornate nell'**inventario**, guardate l'amperometro di **sinistra** (sarà sul **"7"**) e posizionate quello di **destra** sullo stesso valore. Premete l'interruttore basso a destra e ripuntate i topi. Andate dritti. Proseguite per tornare al ponte; osservate nuovamente le **leve**, inserite nella fessura la **chiave** che avete raccolto sul set cinematografico e azionate la leva di **destra** per far ruotare la passerella. Proseguite lungo il **tunnel** fino a giungere alla ringhiera; per terra troverete delle **tavole di legno**. Create con le tavole un passaggio sull'altra sponda e passate. Guardate in alto e salite per tornare nel cimitero.

IL CIMITERO DI HIGHGATE (SECONDA PARTE)

Dirigetevi al **cancello** del cimitero. Avendolo di fronte a voi girate **a destra**, attivate l'apparecchio in **modalità di rilevazione** e puntatelo **in alto a sinistra**; quindi usatelo in **modalità emanazione** per eliminare il primo dei tre guardiani. Ricaricate l'apparecchio e fate un passo avanti verso **destra** fino a trovare il secondo nella parte in alto di un **loculo**; eliminatelo. Tornate al cancello del cimitero e andate **a sinistra**. Sulla destra vedrete delle **targhe**: osservatele, e in quella di **Bram Stoker** troverete un foglio e l'anello del Drago. Leggete la **pergamena** e proseguite; girato l'angolo, caricate l'apparecchio e puntatelo sul loculo di sinistra. Ora che i tre guardiani sono stati eliminati andate alla **Cripta**. Premete gli **occhi** della statua per entrare, esaminate la tomba, inserite la combinazione che avete letto nella pergamena (**9278** in senso orario), agite nell'interruttore sotto la bocca e scendete.

DISCO DUE

LA GROTTA

Avanzate fino alla **porta di ferro**: notate un simbolo della **luna** sotto il mento del vampiro. Guardate il **libro rosso** nell'inventario, cliccate sugli **occhiali** e andate alla pagina che raffigura la **testa di Vampiro**. La luna riprodotta esattamente sotto il viso è la **"G"**, come potete dedurre guardando nella pagina a sinistra delle combinazioni corrispondenti. Inserite quindi **9462** nei quattro ciondoli attorno alla testa in questo modo: in **alto a sinistra** il 9, in **alto a destra** il 4, in **basso a destra** il 2 e in **basso a sinistra** il 6, e cliccate sul simbolo della luna. Entrate e avanzate fino a giungere nella **bocca** del vampiro. Esaminate in **basso a destra**, levate il telo e raccogliete la **pala** e la **mazza di ferro**. Tornate indietro oltrepassando la porta di ferro aperta precedentemente, proseguite scendendo la scalinata e andate verso i **massi** di pietra. Salite sui massi di pietra, raccogliete **martello** e **scalpello** quindi scendete fino al tavolo con le sedie. Esaminate il **cassetto**, e usando martello e scalpello apritelo e raccogliete il **filo**. Riutate nuovamente il martello e scalpello con il fondo del cassetto per scoprire un fondo di cassetto nascosto. Raccogliete la **chiave**. Proseguite sulla **destra**, notate la scatola e apritela usando la chiave appena raccolta. Prendete la **dinamite**. Andate dall'altra parte dei blocchi, esaminateli e usate la mazza di ferro. Tirate il cavo a terra per poter raccogliere il **detonatore**. Prendetelo e tornate alla bocca del vampiro; inseritevi la dinamite e poi la bobina di filo. Seguite il filo alla sua estremità, combinate il detonatore con la fine del filo e azionatelo. Andate dov'era la bocca: accanto alla cassa, per terra, notate in basso a sinistra la **gemma**; proseguite e giungerete alle prigioni.

LE PRIGIONI

Andate **a destra** verso la scacchiera, giratevi verso **destra**, esaminate il tutto e inserite la **gemma** nell'occhio. Proseguite dritti ignorando per il momento il passaggio **a sinistra** fino in fondo. Entrate nella cella con le sbarre piegate sulla **sinistra**. Ancora a sinistra, e nell'angolo esaminate lo **scheletro** per terra. Interagite spostandolo, usate la pala e raccogliete l'**osso**. Proseguite; nell'altro angolo esaminate lo scheletro per terra, spostatelo, riusate la pala e raccogliete la **pergamena** del servo e il **teschio**. Tornate indietro e andate per il passaggio a sinistra visto precedentemente, prendetelo ed entrate nella porta **a destra**.

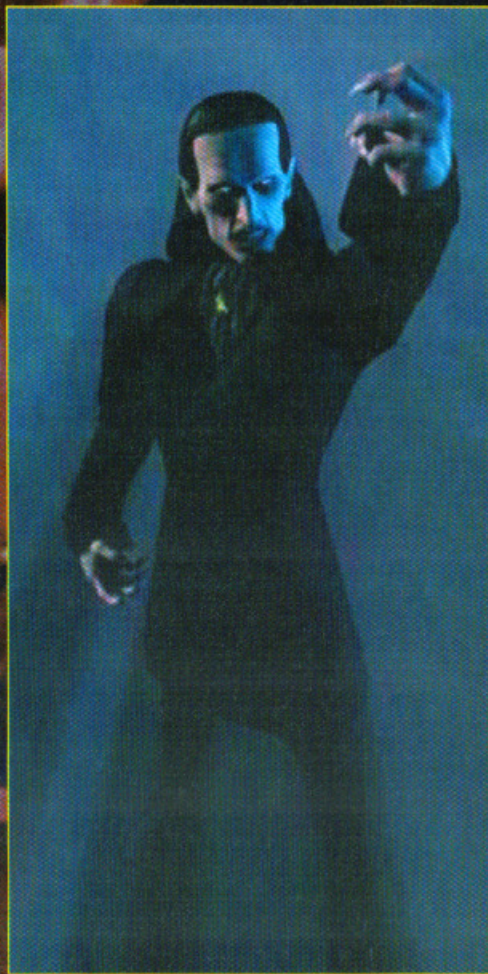


Raccogliete dal tavolo la **balestra** e la **lanterna**. Notate il cassetto: apritelo e raccogliete il **ciondolo**, salite sul tavolo e raccogliete i **dardi** per balestra che si trovano sulla mensola. Usate il **medaglione** con l'osso e i fiammiferi con la lanterna, uscite dalla stanza, giratevi verso la porta da cui siete usciti e guardate per terra. Nel punto in cui appaiono gli ingranaggi usate il teschio, poi l'osso con il medaglione e infine (un po' più a sinistra) la lanterna per aprire la porta.

Proseguite attraverso la porta: in fondo girate l'angolo; in alto **a sinistra** c'è un vampiro che vi sbarra la strada. Andate nell'inventario, combinate la balestra con i dardi e poi la **pozione antivampiro**. Colpite il mostro con un dardo e proseguite per giungere allo scheletro incatenato. Esaminate la bocca e, aprendola, raccogliete la **pietra di Radu**. Dopo il volo avanzate per giungere al cimitero di San Giorgio.

IL CIMITERO DI SAN GIORGIO

Piccola citazione del primo Dracula. Uscite dalla tomba e andate **a destra** verso la tomba di San Giorgio. Esaminate l'**affresco** raffigurante il Santo per vedere lo squarcio, giratevi verso **destra** e proseguite fino al **cancello**. Ora **a destra**, poi **a sinistra** ed esaminate la tomba. Aprite la **nicchia**, e leggete il foglietto che trovate all'interno per scoprire che occorre aggiustare l'icona di San Giorgio per ripristinare l'equilibrio del cimitero. Proseguite, giratevi verso **sinistra**, esaminate la **lapi** e raccogliete la **croce** con la mano. Andate **a destra**, esaminate in **basso a destra**, usate la pala per ottenere il pezzo dell'affresco. Tornate alla tomba di San Giorgio e ricomponete l'icona. Tornate alla tomba da cui siete usciti e giratevi verso il cancello d'uscita del cimitero. Usate gli **occhiali** di Hopkins per vedere la forza del bene che si scontra con la forza del male, usate la **croce** con la mano nel punto di scontro per sconfiggere il male. Entrate nella cripta di fronte alla tomba di San Giorgio, giratevi verso **destra**, sempre dritto e arriverete al Cimitero nel Castello di Dracula.





IL CIMITERO NEL CASTELLO DI DRACULA

Uscite dalla cripta, dritti, andate **a sinistra**, scendete i gradini e andate **a destra**. Entrate nella porta **a sinistra**. Scendete le scale, entrate nei **sotterranei** ed esaminate la **strega Dorko** per potergli parlare. Dorko tradurrà la pergamena che avete trovato nelle prigioni e vi darà le informazioni necessarie per la prosecuzione del gioco. Usate la **pietra di Radu** su Dorko, che inizierà il rito magico; ma una seguace di Dracula la accoltellerà prima che possa terminare. Prima di morire Dorko trasferirà i suoi poteri su di un **anello** che vi consegnerà. Tornando al cimitero, la seguace di Dracula emanerà un campo protettivo. Salite la

scala, esaminate la porta in basso e usate gli occhiali di Hopkins per vedere il **pentagramma**. Usate l'anello di Dorko per sbloccare la porta. Proseguite sino in fondo, raccogliete la **corda** e tornate indietro. In cima alle scale combinate la corda con il rampino e la balestra. Usate il tutto con il lato opposto del Castello: sfruttate la corda sospesa e raggiungete l'altra parte. Entrate nella porta, fino allo **scrittoio** in fondo, esaminatelo e apritelo. Raccogliete la **scacchiera di carta**, usate la spranga di ferro per aprire un cassetto nascosto sulla **sinistra** e interagite sulla pergamena. Esaminatela srotolata per vedere che si tratta della **pergamena** di San Giorgio.



Entrate nell'inventario, esaminate la pergamena del servo di Radu e muovendo il cursore lo vedrete trasformarsi in una mano. Cliccate quando il cursore è a forma di mano: uscite dall'inventario e potrete ora usare la pergamena del servo di Radu sulla pergamena di San Giorgio. Posizionate la Pergamena sulle varie **figure geometriche**; quando è su un simbolo corretto, uno dei due fori agli angoli mostrerà la figura geometrica e l'altro un **numero**. La combinazione corretta è comunque, premendo i simboli in senso orario, **3-1-5-4**. Tornate indietro; al centro del corridoio **a sinistra** c'è una porta, giratevi sulla **destra** per esaminare la parete in mezzo alle librerie. Apritela e vedrete una specie di **cassaforte**. Inserite la combinazione corretta ricavata dalla pergamena di San Giorgio, raccogliete la **croce** e tornate alla corda sospesa. Scendete all'interno del campo di forza e notate la **tomba**. Usate la mazza di ferro per aprirla, raccogliete il **sigillo** di San Giorgio, entrate nell'inventario e usatelo sulla croce. Giratevi verso **destra** esaminando il terreno ai vostri piedi. Una volta trovati gli ingranaggi usate gli occhiali di Hopkins per vedere un altro pentagramma. Usate la Croce di San Giorgio sul **pentagramma** per disattivare il cerchio energetico. Proseguite dritto e passate sotto i **portici** per entrare nella porta che vi condurrà al piano superiore.

LA SCACCHIERA

Dirigetevi nella porta al centro del **corridoio**, esaminatela, usate gli occhiali di Hopkins sulla faccia per visualizzare il **pentagramma**, quindi usate la Croce di San Giorgio. Entrate nella porta, esaminate la **scacchiera**, usate la scacchiera di carta con la scacchiera e posizionate i pezzi in questo modo: **F, B, H, E, A, C, G** e **D**. Riprendete la **scacchiera di carta** e dirigetevi verso lo studio. Prendete le scale **a destra** per giungere al **pavimento** a scacchiera, andate in fondo, giratevi verso il pavimento a scacchiera ed esaminate nell'inventario la **scacchiera di carta**. Dovrete seguire il percorso indicato dai **buchi** sulla scacchiera, facendo attenzione, però, perché i quadrati sono invertiti di colore. A un certo punto crollerà il pavimento tranne le quattro caselle su cui siete: giratevi verso la porta **a destra** e utilizzate il **cannocchiale**. Riutilizzate gli occhiali di Hopkins per rendere visibile il pentagramma e infine l'**anello della strega** per creare un ponte mistico. Proseguite, usate gli occhiali di Hopkins per visualizzare il pentagramma, quindi usate la Croce di San Giorgio ed entrate nella porta.

IL CASTELLO DI DRACULA

Girate **a destra**, e interagite sul **pulsante** per chiamare la cabina della funivia. Giratevi verso la funivia e prendete **a sinistra**. Agite sulla leva dietro di voi, tornate indrè, andate verso la cabina della funivia e agite sul pannello **a destra** per aprire la **porta**. Entrate, andate verso **sinistra**, azionate la **leva** e poi il **pulsante rosso** per raggiungere il Castello di Dracula. Usciti dalla cabina, troverete Hopkins che vi salverà la vita e vi darà la **chiave** per aprire la porta che vi condurrà all'Ultimo Santuario. Tornate nella cabina, prendete la scala sulla **destra** e utilizzatela sulla botola sul **tetto** della cabina. Salite, aprite la botola sul soffitto, uscite e arrampicatevi sulla trave sopra la vostra testa. Dritti lungo la trave, e notate sopra la vostra testa un **ingranaggio** di interazione. Aprire quindi la **botola** che vi permetterà di raggiungere la cima del Castello di Dracula. Salvate a nastro. Appena usciti, i seguaci di Dracula vi attaccheranno: raggiungete molto velocemente, quindi, l'**insenatura** dietro la statua. Con la mazza di ferro colpite la **testa** di



3, 6, 7, 9 e 10), girandovi dopo ogni gradino e contandoli. Quando salirete sull'ultimo gradino un rumore di sblocco vi avviserà che il meccanismo è disattivato. Passate sotto l'arco, andate **a sinistra** ed esaminate la mano. Usate il **teschio** sulla mano e poi la **spranga** di ferro sul teschio. Esaminate il **teschio rotto**, raccogliete il **perno** e tornate all'arco. Stando di fronte all'arco salite in alto ed entrate nella porta per trovare una nuova serie di scale. Proseguite per giungere all'apertura dell'ascensore.

Hopkins per localizzare il tronco che alimenta il vostro sosia gelatinoso. Entrate nell'inventario, armate la **balestra** e usate su di essa la pozione antivampiro. Scagliate quindi un dardo al tronco. Giratevi **a sinistra** sul lato opposto a prima e guardate il secondo tronco. Riusate gli occhiali di Hopkins, quindi colpite con 2 dardi, esaminate il punto colpito, entrate nell'inventario e usate la pozione antivampiro con la **siringa**. Fate una bella iniezione e gustatevi il filmatino. Raccogliete il terzo perno e uscite dalla porta. Siete nuovamente all'apertura dell'ascensore al bivio di scale: tornate al **pedistallo** tramite la scalinata per scendere. Agite sullo sportello per aprirlo, inserite i tre perni nelle apposite aperture (sono incastri obbligati) e uscite dalla schermata. Esaminate la **base del pedistallo** per vedere dei cassetti, apriteli e raccogliete i **tre ingranaggi** di pietra. Uscite dalla schermata e tornate nella stanza della lava scendendo la

pietra per sbarazzarvi dei seguaci. Scendete le scale e raccogliete la **tavola di legno**: ne potrete portare solo una alla volta. Avanzate dritti ed entrate nella **stanza del cannone**. Raccogliete il **secchio**, tornate alla statua, poi raccogliete la **neve** sul lato da dove siete saliti. Dirigetevi **a sinistra** e scendete nell'apertura vicino al cannone alla sinistra della statua. Esaminate le macerie, raccogliete lo stemma di San Giorgio e i pezzetti di legno. Aprite l'inventario e accendete i pezzetti di legno con i fiammiferi. Risalite, utilizzate la tavola di legno sul cannone, saliteci sopra e interagite sulla **ruota** del cannone per permettervi di raccogliere la **palla** di cannone. Tornate alla stanza del cannone, ricordandovi di riprendere la tavola di legno, ed esaminate il cannone per vedere **tre nicchie**. Mettete in quella di destra il secchio con la neve, in quello al centro la palla di cannone e in quello di sinistra la bandiera.

Uscite dalla schermata e usate la **fiamma** con il cannone. Eliminerete così anche l'ultimo dei seguaci di Dracula. Uscite e proseguite **a sinistra**, usate la tavola di legno, tornate indietro a raccogliere l'altra, quindi posatela e proseguite. Giratevi, raccogliete la prima tavola posata e mettetela davanti alla seconda per superate la passerella rotta. Entrate **a sinistra**, esaminate il cadavere del seguace di Dracula e rubategli la **chiave a scheda**. Uscite ed entrate nella porta di fronte utilizzando la chiave del povero Hopkins.

L'ULTIMO SANTUARIO

Andate dritti verso l'**ascensore**. Entrate ed esaminate **a destra**: notate **due bottoni** e una **fessura**. Usate la chiave a scheda nella fessura e premete il **pulsante inferiore**. Esaminate nuovamente, premete il **pulsante in alto** e uscite rapidamente dall'ascensore. Dopo che l'ascensore è risalito passate attraverso la porta: noterete un **ponte elevatoio** alzato. Entrate nell'inventario, armate la **balestra**, prendetela e sparate un colpo in alto a destra del ponte elevatoio per farlo scendere. Salvate. Avanzate fino a giungere al pedistallo all'incrocio delle scale; qui prendete una direzione qualsiasi. Dopo essere entrati nella porta andate subito **a sinistra**, esaminate lo scheletro e raccogliete il **cranio**. Ritornate alla porta, scendete la scala ma non passate sotto l'arco, giratevi e guardate i **simboli** sotto i gradini. Entrate nell'inventario, esaminate il libro e andate alla pagina con il **disegno della scala** con sei simboli attorno. Memorizzate i sei simboli e confrontateli con i simboli dei gradini, ricordando a quale gradino corrisponde uno dei sei simboli. Tornate in cima alla scala e discendetela nuovamente salendo solamente sui gradini che hanno i sei simboli riportati nel libro verde (i gradini su cui camminare sono i



Andate nella direzione che volete, tanto gli enigmi sono uguali anche qui. Superata la porta giratevi **a sinistra** e agite sulla catena. Portatevi nella piattaforma al centro della lava, prendete come riferimento il **pedistallo** con la sfera. Dovete tirare nel giusto ordine le 6 catene, in modo da chiuderle man mano. Ogni volta che ne sbaglierete una, tutte ricominceranno a fare uscire la **lava**. Considerando la n° 1 la catena sopra il pedistallo con la sfera, l'esatta combinazione è: **1, 5, 2, 4, 6 e 3** in senso antiorario. Andate verso la testa nella roccia, esaminate e raccogliete il **secondo perno**. Entrate nella porta e tornerete al pedistallo. Prendete la scalinata **a destra**, stavolta, e scendete. Arrivate in fondo. Agite sulla specie d'uovo, esaminatelo e prendete il **terzo perno**. Prima che riusciate a prenderlo la sostanza gelatinosa dell'uovo formerà un vostro sosia; tornate al centro della stanza, giratevi verso **sinistra** e guardate attentamente per vedere l'icona trasformarsi in ingranaggio. Usate gli occhiali di

scalinata lì accanto. Esaminate il pedistallo con la sfera e agite sul **cilindro** per aprirlo e inserite i **tre ingranaggi**. Uscite dalla schermata, esaminate la sfera e interagite per aprirla. Noterete che occorrono i tre perni: tornate al pedistallo all'incrocio di scale e riprendeteli (se sono tornato io, è giusto che torniate anche voi... ehehe...). Inserite i tre perni, uscite dalla schermata e agite sulla **destra** della sfera. Aprite il cilindro e prendete il perno appena fuso. Tornate al pedistallo all'incrocio di scale e infilate il perno appena fuso per vedere risalire l'ascensore. Arrivate fino all'entrata dell'ascensore al bivio di scale, saliteci e arriverete nel rifugio di Dracula. Sarete catturato e trascinato davanti a Dracula. Mina, sotto l'influsso del Conte, non ricorderà nulla di quello che voi dite fino a che non userete la **fede nuziale** su lei stessa. Ora che Mina ricorda tutto, non vi resterà che sconfiggere Dracula usando la **pietra di Radu** nell'incisione ai piedi del trono. Gustatevi la bellissima e meritissima scena finale.

MENATE SU MENATE

"Marzo. O forse Luglio. Non so, Rob, mi sa che preferisco Luglio. Dà l'idea che si vede di più".

"G.G. Sei sempre il solito. Quantitativo. Scelta ovvia.

Velina mora, capezzolino in vista, tutto scontato. Dai G, puoi fare di meglio".

"Ma cazzo, Rob! Siamo parlando di un calendario. Siamo parlando di gnocche. Mica di filosofia. Io dico Velina tu dici Hegel, io dico Letterina tu dici Schopenhauer. Pesante! Mollta il macigno. Quale ti faresti? Bionda o bruna? Che mese ti piglia? Sarai mica diventato monaco. O tu, ormai, pensi solo a Regina..."

"Bionda. Bionda. Sempre bionda. Giugno. Più che vedere si capisce. Sogno di essere quell'Aquila. Guardo, ammiro e volo via".

"Giuro che non ti capisco. Volare via? Stò cazzo. Io vorrei essere il pitone di gennaio. Avvinto alla bruna. Testa fra i seni, coda sul culo. Ci sto dentro almeno per un mese. Da martedì a giovedì".

Il calendario di GQ ha rincognito G. Non parla d'altro. Non pensa ad altro. Da quando ha visto le tette della Canalis è uscito di melone. Vuole sfidare a duello Bobo Vieri. Entra in tutti i forum e parla della velina. Lo hanno già bannato da mille siti. Ma lui insiste e rompe.

E' diventato hippy. Fale l'amore, non la guerra. Già, la guerra. Dodici mesi di foto di fighethe per farci dimenticare che in questo preciso momento ci sono ragazzi che vanno in una terra sconosciuta, con in mano un mitra e mille altre diavolerie, nel cuore la voglia di riportare a casa la pelle e nel legato la voglia di riscattare lo scempio compiuto a casa loro. Casa loro? Casa di tutti! Guardo i TG e vedo le immagini con il nightscope. Sembra un videogioco. Lo so, è banale.

Ma è proprio così. Quelle immagini verdoline sembrano irreali. Mi aspetto che sbuchi fuori un mostro a tre teste da frangere prima di passare al prossimo livello. E invece il mostro ha una testa, una tunica bianca, una barba lunga, un orologio Timex, un kalashnikov, migliaia di miliardi e mille parole lanatiche e assurde. Vedo i soldati e penso a cosa gli passa per la testa mentre, al buio, girano per i deserti di pietra, con un nemico invisibile che non conoscono e non capiscono. Cos'ha in testa un ranger mentre combatte per un principio? Provo a pensare. Pensare è il mio forte. Ma stavolta non riesco. Penso e mi viene da ringraziare il cielo che abbiano abolito il servizio militare obbligatorio. Ho paura di pensare di tenere in mano un fucile vero, figuriamoci combattere. Eppure, sapere che c'è chi sa vincere questa paura mi fa stare bene. Ed è proprio la mia paura che mi toglie ogni indecisione. C'è un momento per discutere. C'è un momento per pensare. C'è un momento per parlare. E poi c'è un momento dove devi decidere da che parte stare. Leggo i cartelli con scritto né con Bush né con i terroristi. E con chi allora? Siamo con Shrek e il mondo delle tavole? Non capisco. Si parla, si parla. Parliamo mentre gli altri mettono bombe e spediscono lettere velenose. Hanno ragione? Ma allora abbiamo sbagliato tutto. Il pensiero, il sistema, la libertà, la democrazia, i calendari di GQ, i videogames, la televisione. Tutto sbagliato. Non sarà un granché questo sistema. Ma è il nostro sistema. Quello che permette a tutti di parlare, di dire la propria cazzata. È sbagliato? I casi sono tre.

Facciamo una conversione politico-sociale-etica-religiosa di massa. Facciamo un suicidio di massa. Difendiamo il nostro cazzo di sistema. Vedo sfilare i pacifisti e mi fanno paura. Sono gli stessi che si schierano ai cortei vestiti come ranger. Mi fanno paura i guerrieri pacifisti. Cosa mi stanno dicendo? Non capisco. Ho paura. Voglio sentire qualcosa di rassicurante. Non voglio sentire cazzate. Sono un egoista. Voglio continuare a vivere la stessa vita di prima. Voglio andare a Londra per il ponte del primo novembre (assolutamente verboten. Londra è un bersaglio primario. Genitori in ansia...). Voglio andare allo Smau senza essere perquisito. Non voglio essere indeciso. Voglio sapere da che parte stare. A stare in mezzo sento odore di fregatura.

"Oh, Rob, il discorso che hai fatto al Magenta ieri ha steso la compa. Rob è sempre stato alternativo. Quello diverso. Quello che pensava. Quello non materialista. Insomma, tutti pensavano che eri uno di sinistra convinto. Poi hai detto quelle cose lì sul global e la guerra e si sono meravigliati. Sai che me lo sono chiesto pure io. Ma tu non eri di sinistra?"

"Non lo so cosa sono. Detesto che qualsiasi cosa fai deve avere un colore politico. Mio padre mi ha fatto sentire una canzone di Gaber. Destra o sinistra. Il bagno è di destra. La doccia di sinistra. Il figlio di puttana è di destra. Il bastardo è di sinistra. Le Marlboro sono di destra. Di contrabbando son di sinistra."

La cioccolata fondente è di destra. La nutella di sinistra. Puttananate. A me piace il fondente e la nutella. Cosa sono? Di centro? Come Casini? Neanche morto. Diciamo che sono. Sono quello che volete. Democratico, liberal, liberista, anarchico, consumista, religioso, moralista, alternativo, nerd, metallaro e innamorato".

"Ma dicevi che bisognava schierarsi da una parte..."

"Sì. Dalla parte dove possiamo permetterci di essere diversi, neri, bianchi, di destra o di sinistra. Dall'altra non ci sono scelte".

"E io che sono indeciso su tutto?"

"Solo perché non ti fai le domande. Fai quello che devi fare per tirare la giornata. Poi ricominci. Ma va bene così. È più facile. Decidi in un attimo, segui il tuo istinto. La testa la usi domani. Sempre domani. Smetti di pensare. Smetti di farti le menate. Vuoi questo? Lo fai. Puoi quello? Lo fai. Echisseneffrega se è giusto, morale, intelligente, sano, bravo, buono e bello. Io invece mi faccio le menate su tutto. Domande su domande su domande su domande..."

"Menata del giorno?"

"Poco profonda. Lasciamo perdere".

"Dui Mughini. Ma daaaaai..."

"Va bè. Non so più a cosa giocare. Come giocare. Lo sai, mi sono lanciato con il PC, ho provato Max Payne. Una figata. Poi ho provato Black & White. Spettacolo. Gioco fatto per me. Il bene, il male. Pensi un casino. Un sacco di decisioni. Ho anche provato Myst. È il gioco più famoso per PC, dicono. Complesso, intrigante. Insomma, ci sto dentro. Ma poi mi rompo. Cazzo. Gioco per uscire dal mio personaggio. E invece qui continuo a essere il Rob rompigliocioni di tutti i giorni. Voglio essere un bruto pieno di muscoli e testosterone, privo di qualsiasi profondità. Voglio Tekken. Voglio SSX. Voglio GT3. Voglio pigiare forte sui tasti, senza paura di spaccare la tastiera. Voglio uscire dal santuario. Televisorio e via. Poi adesso l'avete presa tutti la PS2. A sei gambe non si può lasciare sul banco. E allora ritorno al primo amore. Poi mi leggo su GameArena lo speciale su Xbox e mi dico: vacca, questa è una bomba. Dead or Alive 3 mi ha già stregato. Non vedo l'ora. Mi sento come uno sposato con la Play che deve gestire due relazioni con le amanti..."

"Come finisce?"

"Che ne so. Troppe scelte. Troppe cose da fare, da vedere. Lasciatemi stare..."

"E adesso benvenuti all'happy hour della menata. Due al prezzo di una. Regina? Non ne parli..."

"Ciao G, ho da fare..."

Regina. No. Non ne parlo. L'incoerenza della mia vita. So che non devo. So che non posso. Ma so che non ne posso fare a meno. La amo. La odio. Amore. Vasto programma. Che cazzo ne so io dell'amore. What is love? È un concetto? È una sensazione fisica? È la ragione? È il cuore, la testa o il legato? O una combinazione di tutto? La testa mi dice no, il cuore mi dice sì, il legato mi fa impazzire. 1X2. Metto la tripla. Gioco. 0-0. Pareggio in bianco. Serata in bianco. Notte in bianco. Una sinfonia di bianco. Cerco di capire. Capire, lo sapete, è il mio mestiere. Ascolto canzoni. Cerco di trovare testi nei quali identificarmi. Ci sarà pure qualche stronzetto di cantante che l'ha passata uguale. Uno? Mille. Tutti ci sono passati. In un modo o nell'altro. Compilo pezzi che è un piacere. Ogni canzone una freccia nello stomaco. Cos'è l'amore non l'ha capito nessuno. Tutti a chiederselo, nessuno a rispondere. Menate su menate su menate su menate. Grande compagnia, comunque. Regine di tutto il mondo, siate fiere. Avete causato centinaia di capolavori musicali. Ascolto musica a raffica. Faccio dei raid nella collezione dei genitori. La musica fa cagare, ma i testi... Pile di vecchi vinili. Incrocio le parole, le trasformo, mischio mille cantautori di diverse nazionalità e generazioni. Piano piano, qualcosa emerge. Vado in trance. Copio e scrivo. Trascrivo e invento. Una canzone gigantesca di mille parole senza musica. Metà tua e metà dell'artista. Forse non lo sai ma pure questo è amore. Dove inizia? Dove finisce? Nobody knows. Intanto quella di oggi fa un pò così:

"Tieni la vita per mano

e probabilmente, neanche lo sai

Non so come, ma i tuoi sogni sono diventati i miei progetti

Un tuo sguardo mi incorona Re

Non fare nulla che mi allontani da te

Farò qualsiasi cosa

Voglio farti vedere le cose che immagino

Voglio farti toccare le cose che penso

Voglio farti conoscere il piacere che provoca il tuo sorriso

Farò qualsiasi cosa

Per evitare che la luce del tuo volto si oscuri

Farò qualsiasi cosa

Per fare la tua felicità una mia responsabilità

Per trasformare il mondo in un posto che ti piace

Farò qualsiasi cosa".

Se vi serve usatela. Se ci credete, dite pure che l'avete scritta voi. E se l'avete capita scrivetele. Mi hanno dato una nuova mail: rob@gamearena.it. Ditemi se vuol dire qualcosa. Questa l'ho messa giù per noi. A Regina non la mando. Ho paura. Ma voi, non abbiate paura, usatela. Tanto, mi dicono, le ragazze non leggono le riviste di videogiochi.

di Roy Zinsenheim





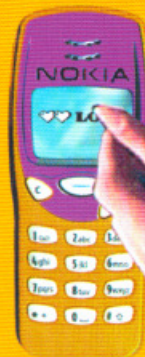
**I NUOVI FANTASTICI
LOGHI E LE BELLISSIME
SUONERIE PER IL TUO
CELLULARE???**

**Basta una chiamata da un
telefono fisso per cambiare
il tuo logo e la tua suoneria**

166.142.558

**ATTENZIONE!
NON
RAGGIUNGIBILE
DAI CELLULARI!**

**VIENI SU WWW.ITALIALOGO.COM E SCEGLI MIGLIAIA DI
DI MUSICHE E LOGHI PER IL TUO CELLULARE**



- 1) SCEGLI IL CODICE
- 2) CHIAMA IL NUMERO **166.142.558**
- 3) OPLÀ... IL TUO LOGO E LA TUA SUONERIA È ARRIVATA!

SUONERIE PER NOKIA

- | | | | | |
|-----------------------------|--------------------------|---------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| TV & CINEMA | 493 2 Times - Ann Lee | 459 Kiss | 628 Tears in Heaven | 615 Strong like a lion |
| 441 Grattachecca e Fighetto | 473 7 Days and one Week | 503 Kiss from a rose | 604 Abdelazer | 616 Sweet bitter Melody |
| 417 La famiglia Adams | 488 9PM - ATB | 484 La Cucaracha | 642 Agadoo | 603 Take On Me |
| 419 Beverly Hills Cop | 531 A Teenager in love | 499 La Primavera | 595 Blue by you | 627 Tears in Heaven |
| 401 Batman | 525 All I want is dancin | 504 Lemon Tree | 634 Born in the USA | 641 The Wanderer |
| 422 Beverly Hills 90210 | 481 All my life | 512 Liquido | 619 Bye Bye my love | 617 Those were the days |
| 439 Dallas | 520 All that she wants | 513 Losing my religion | 610 Candle in the wind | 621 Time to say Goodbye |
| 410 A-Team | 516 Amazing | 511 Love is all around | 620 Castle on a Cloud | 598 Tubular Bells |
| 426 La pantera rosa | 523 An Angel | 519 Lucky Love | 625 Do you hear people | 608 Yellow Submarine |
| 397 Il ponte sul fiume Kwai | 462 Anywhere for you | 492 Mambo Nr. 5 | 631 Don't cry for me, Argentina | POP 2 |
| 395 E.T. | 465 As long as you love | 514 Mambo | 636 Every breath you take | 680 Around the World |
| 3509 I Flintstones | 483 Baby one more time | 507 Scatmans World | 689 Baby | 676 Supergirl |
| 411 Forest Gump | 490 Back to the U.K. | 470 Simarik | 611 Fernando | 679 Adelante |
| 421 Ghostbusters | 469 Bailando | 491 Simbaleao | 606 Funky Town | 688 BlaBla |
| 425 Hitchcock | 474 Big Big Girl | 482 Socket to me | 624 Georgia in my mind | 700 Enimem |
| 427 Indiana Jones | 506 Black or White | 532 Someday | 645 Girl from Ipanema | 681 Fly on the Wings |
| 428 Jurassic Park | 477 Blue | 501 Strong enough | 612 Girl I'm gonna miss | 683 Freestyler |
| 453 Matrix | 478 Blue 2 | 533 Sunchyme | 629 Hey Jude | 2895 Homy |
| 431 Mr Guyver | 3508 boom | 529 The Bad Touch | 637 I just called to say I love you | 685 I try |
| 671 Men in Black | 479 Boom Boom Boom | 487 The Launch | 644 I like Chopin | 689 I'm outta Love |
| 429 Mission Impossible | 486 Calcutta | 502 Thunderstruck | 599 I shot the Sheriff | 687 It's my Life |
| 399 Mr. Bean | 510 Care about us | 3506 Titanic1 | 614 In the summertime | 691 King of the Bongo |
| 424 Muppet Show | 498 Children | 480 Turn back the hands | 638 I'm an English man | 684 Latin Lover |
| 452 Pokemon | 518 Don't turn around | 494 Viva forever | 633 I'm sailing | 692 Let's get loud |
| 443 Scuola di polizia | 475 Dr. Jones | 468 Walk like an Egyptian | 602 La Bamba | 694 Never be the same... |
| 400 Pretty Woman | 466 Everybody | 476 We are going to Ibiza | 622 Lady Madonna | 674 Play some Rock |
| 455 Rocky | 489 Flat Beat | 522 Wheel of Fortune | 601 Lambada | 695 Ring of Fire |
| 432 Simpson | 524 Fly away | 515 Where the wild roses | 613 Lollipop | 701 Sandstorm |
| 430 Star Trek | 457 Get Down | 527 You are not alone | 596 Love me Tender | 675 Somewhere over |
| 406 Star Wars Imperial | 517 Gimme some more | 530 You drive me crazy | 623 Master of the House | 696 Summer goes on |
| 437 Superman | 521 Happy Nation | CLASSICA | 618 Money Money Money | 677 The Riddle |
| 433 Thunder*ds | 509 I swear | 471 I will survive | 639 Neverending story | 697 Thong Song |
| 418 Titanic | 495 I want it that way | 497 If you wanna be my | 630 Oh Susanna | 698 Try Again |
| COMMERCIALE | 463 It's not right | 463 It's not right | 640 Oh when the saints | 678 Uncle John from |
| 388 Coca Cola | 500 I'm a Barbie Girl | 584 Bolero | 605 Our House | |
| 389 Marlboro Country | 3505 jackson | 585 Borelus | 843 Oxygen | |
| POP 1 | 472 Jambo, Jambo, Jambo | 582 Flohwalzer | 600 Rivers of Babylon | |
| 508 Nie wieder - Sahr | 528 Johnny B. | 587 Polka | 632 Satisfaction | |
| 461 Turn back the hands | 464 King of my Castle | 583 Marcia di Radetzki | 626 Shoop Shoop Song | |
| | | 586 Vanessa Mae | 594 Strangers in the night | |

LOGHI PER NOKIA

- | | | |
|-------------------|------------------|--------------------|
| 3027 ciao bello | 3034 inter | 3041 Piccolo Tvrb |
| 3028 CICCITYTE | 3035 JUVENTUS FC | 3042 R M A |
| 3029 Ma come mai? | 3036 LAZIO | 3043 Amore scusa!! |
| 2530 + | 3037 Lecce | 3044 TARIKONAN |
| 3031 FIorentina | 3038 Milan | 893 FIAT |
| 3005 | 3012 90-60-90 | 3021 EMINEM |
| 3006 | 3013 I ♥ MEN | 3048 VICENZA |
| 3007 LOVE | 3014 I ♥ WOMEN | 858 After Romeo |
| 3008 | 3015 ♀ ♥ ♂ | 3022 |
| 3009 | 3016 Love you | 3023 MY VALENTINE! |
| 3010 | 3017 | 3024 |
| 3011 I ♥ Schumi | 3018 bunny | 896 |
| 3019 LOVE YOU!! | 3046 Ti Amo | 863 Audi |
| 3020 | 3047 UDINESE | 891 |

LOGHI PER NOKIA

- | | | |
|----------------|-----------------|-------------------|
| 1379 | 2255 BEATIES | 1871 |
| 5479 | 2267 | 28 RICH OFF |
| 1389 | 2389 IRONMAIDEN | 2999 Baci |
| 1394 | 1870 | 2540 |
| 1380 | 2431 | 3001 |
| 1423 SEXY BABY | 2444 | 3003 |
| 201 Italia | 245 Gooool | 3004 |
| 3025 | 3032 | 3039 CHE |
| 3026 | 3033 | 3040 PERUCIA |
| 1849 SNOWBOL | 1313 YAHOO! | 1611 |
| 1036 Asterix | 132 | 1730 |
| 1044 | 134 | 1739 LOVE MACHINE |
| 1056 | 135 LOVE | 1741 |
| 1060 | 1357 | 1742 |
| 1084 | 1374 | 1746 - my boy- |
| 1089 | 1376 | 1747 MyGirl |
| 1093 | 2261 | 1748 my love |
| 1291 Microsoft | 1381 | 1752 |
| 1292 Nintendo | 1382 | 1754 |
| 1295 | 1383 | 180 |
| 1301 | 2848 | 2044 DI-TELEFON |
| 1303 | 1397 | 2077 |
| 1305 U.S.S.R. | 145 | 2089 |
| 2626 | 836 | 845 |
| 2638 | 2850 | 1887 TRUMPH |
| 2646 | 2851 COBRA | 941 |
| 2652 | 2855 swatch | 942 |
| 2654 | 2856 zippo | 943 Apple |
| 2655 | 2857 zippo | 944 arte |
| 2664 | 2863 PHILIPS | 945 JATARI |
| 2667 | 77 | 929 |
| 2669 | 786 | 961 |
| 2674 | 800 | 99 |
| 2683 | 805 | 1367 |
| 2742 | 813 | 2386 |
| 2101 | 1847 | 2421 |
| 2104 | 2323 | 2439 |
| 2254 | 2330 | 2446 |
| 2838 | 2333 | 821 |
| 2260 | 2340 | 2492 |
| 227 | 2349 | 2501 |
| 232 | 2381 | 2562 |
| 2567 | 2565 | 2563 |
| 2616 | 2370 | 2564 |

WWW.ITALIALOGO.COM

166.142.558

**ATTENZIONE!
NON
RAGGIUNGIBILE
DAI CELLULARI!**

RESTAURATA E RIMASTERIZZATA,
PER LA PRIMA VOLTA IN QUALITA' DIGITALE



STANLEY KUBRICK COLLECTION



LOLITA • 2001: ODISSEA NELLO SPAZIO • ARANCIA MECCANICA
BARRY LYNDON • SHINING • FULL METAL JACKET • EYES WIDE SHUT

Un Esclusivo Documentario: STANLEY KUBRICK: A LIFE IN PICTURES

La biografia inedita di uno dei più grandi registi
della storia del cinema.
Disponibile singolarmente in **DVD**
ed in videocassetta solo nel cofanetto VHS



Cofanetto **DVD** Disponibile anche per VHS